

Official PlayStation® №8 '99 РОССИЯ

Конкурс
Советы
Обзор

DRIVER

Indiana Jones and The Infernal Machine

Die Hard Trilogy 2

Vandal Hearts 2

Megaman Legends 2

Dew Prism

Vagrant Story

Omegaboost

Formula 1'99

Ape Escape

V-Rally 2

Croc 2



прохождение:
Warzone 2100
Driver



ВНИМАНИЕ! В августе встречайте:



С АВГУСТА '99 «СТРАНА ИГР» будет выходить в новом формате: финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...

С АВГУСТА '99 в продаже **НОВАЯ ГАЗЕТА** — «СТРАНА РС ИГР»
ТОЛЬКО для поклонников игр на РС. Формат **А3**. Никаких приставок
самая свежая информация, авторитетные авторы

Official PlayStation

№ 8 '99

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (чредитор)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (технический редактор)
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, Верстка:

Сергей Лянге, Иван Соллякин

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Лисунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: oprm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Заказ № 2957

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Получив огромное количество анкет, мы пришли к выводу, что более предпочтительными для большинства из вас являются статьи о уже существующих проектах, а никак не находящихся в разработке. Но описать абсолютно все невозможно, поэтому присылайте письма с конкретными предложениями по поводу обзоров, прохождений и кодов. Кроме того, мы решили продолжить наши, думается весьма приятные для вас начинания, и вновь организовали несколько конкурсов на страницах журнала.

P.S. Конкурс рисунков читателей продолжается!

Главный редактор ОРМ Россия Борис Романов и принимавшие участие в создание журнала авторы: Лев Платонов, Александр Щербаков, Дмитрий Полюхов, Михаил Разумкин, Андрей Белкин, Алексей Ковалев, Михаил Антонов, Данила Стрелков, Роман Стефанцов и Леонид Фитуни.

СОДЕРЖАНИЕ



Третий вариант некогда великой игры может оказаться не так хорош, как хотелось бы многим. Будем надеяться, что финальный продукт лишится всех недоработок.



Кто может быть более достоин для рубрики «Rulez», чем Lara Croft? Ваши письма, рисунки и превью нового, четвертого Raider'a в этом номере.



СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<i>Ape Escape</i>	34	<i>G-Police: Weapons of Justice</i>	28	<i>Tomb Raider 4: The Last Revelation</i>	14
<i>Big Air</i>	50	<i>Gekido</i>	28	<i>Tricks N Treasures</i>	30
<i>Bloody Roar 2</i>	52	<i>Hot Wheels</i>	31	<i>Vagrant Story</i>	32
<i>Croc 2</i>	42	<i>Indiana Jones</i>	26	<i>Vandal Hearts 2</i>	18
<i>Dew Prism</i>	22	<i>Megaman Legends</i>	31	<i>V-rally 2</i>	46
<i>Die Hard Trilogy 2</i>	24	<i>Mission Impossible</i>	25	<i>Warzone 2100</i>	56
<i>Driver</i>	38	<i>Omegaboost</i>	44	<i>Wild Arms</i>	21
<i>Evil Zone</i>	48	<i>Silicon Valley</i>	20	<i>Wipeout 3</i>	06
<i>Formula 1'99</i>	16	<i>Tarzan</i>	30		

04 Новости

сюжет

06 Wipeout 3

RULEZ

10 Lara Croft
14 Tomb Raider 4

СКОРО

16 G-Police Weapons of Justice
18 Vandal Hearts 2
20 Silicon Valley
21 Wild Arms 2
22 Dew Prism
24 Die Hard Trilogy 2
25 Mission Impossible
26 Indiana Jones
28 Formula 1'99
28 Gekido
30 Tricks N Treasures
30 Tarzan
31 Megaman Legends 2
31 Hot Wheels
32 Vagrant Story

ОБЗОР

34 Ape Escape
38 Driver + конкурс
42 Croc 2
44 Omegaboost
46 V-rally 2
48 Evil Zone
50 Big Air
52 Bloody Roar 2

ТАКТУКА

56 Warzone 2100
68 Driver
73 коды

ПИСЬМА

76 Письма



Psygnosis, как и все другие, продолжает делать сиквелы своих более-менее удачных проектов. В этом номере мы представляем вам первый взгляд на вторую часть игры, погружающей нас в тяжелые будни полицейского будущего.



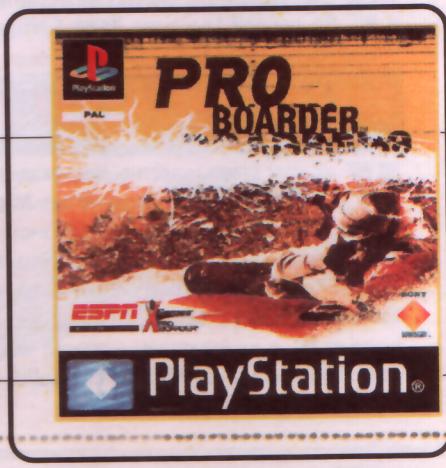
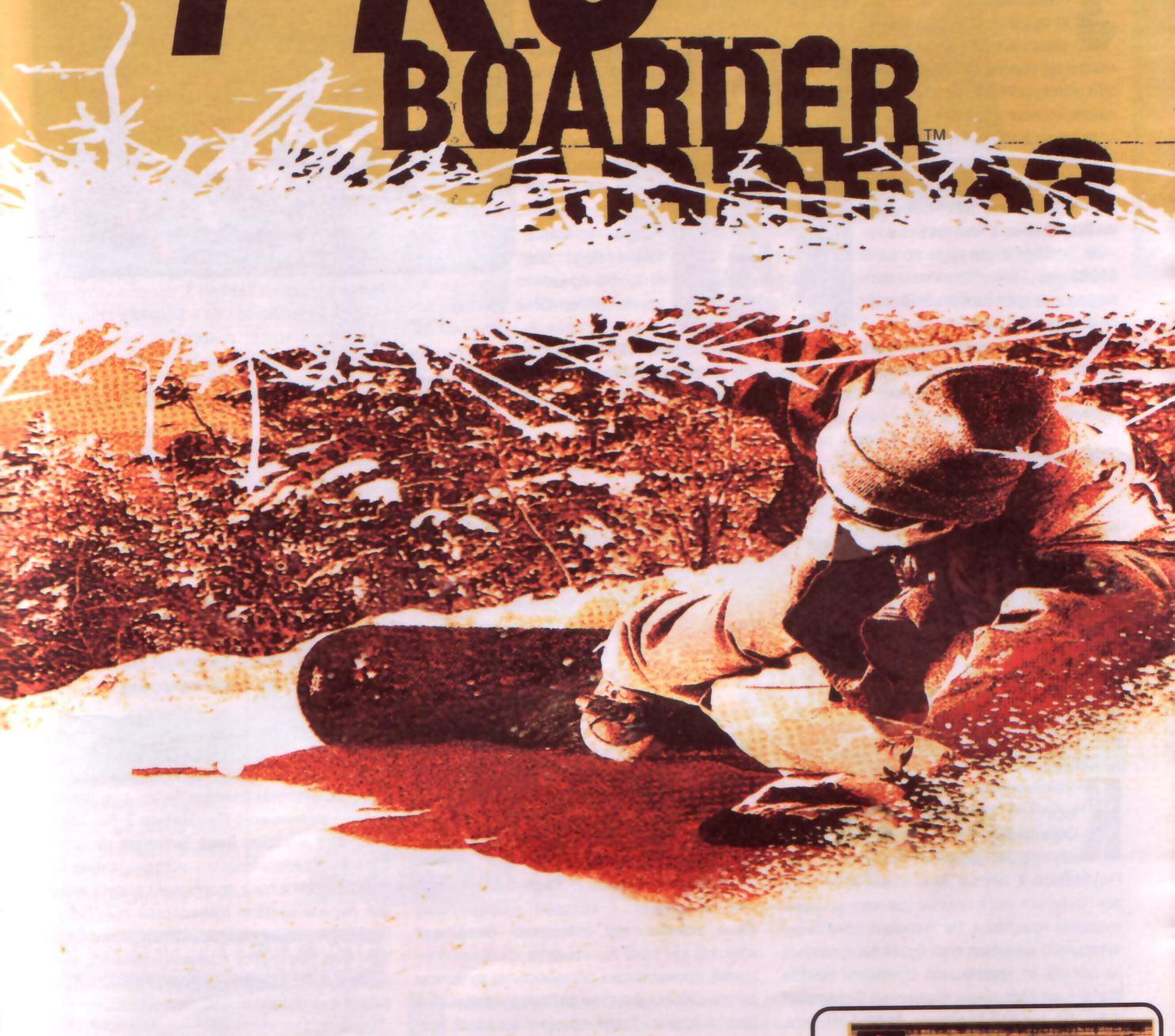
Достойную альтернативу Spyro выпустила этим летом SCE. «Ape Escape» оказался очень красочной, в меру динамичной и очень веселой игрой о борьбе детей и обезьян...



Пожалуй, не было еще более достойных стратегий на PlayStation. Но если у кого-либо возникли проблемы с прохождением или управлением игры, то мы с радостью постараемся вам помочь.

PRO BOARDER

ESPN SNOWBOARDING



СЛУХИ ВОКРУГ PLAYSTATION 2

3гадочная платформа нового поколения от Sony, похоже, не дает покоя никому. В прессе регулярно появляются слухи и всевозможные догадки по поводу даты выхода новой, пока даже не имеющей названия, консоли. Недавно азиатские сайты в Интернете запустили в массы «почти достоверную информацию» о том, что Sony планирует выпустить **Next-Generation PlayStation** в Японии уже в начале декабря этого года по цене **49800** юаней, что составляет примерно четыре сотни американских долларов. Как сообщают те же источники, вместе с самой игровой приставкой на свет должны появиться четыре новых игры, из которых выделяют **Tekken 4** от **Namco** и шестую часть известной в Стране Восходящего Солнца серии **A-Train** от **Art-dink**. Компания **Sony** незамедлительно опровергла эту и без того откровенно сомнительную информацию, что не помешало одному из крупнейших финансовых институтов мира, **Morgan Stanley Dean Witter**, высказать в опубликованном им докладе, касающемся ожидаемых прибылей **Sony**, предположения, во многом совпадающие со слухами, запущенными с азиатского континента. В докладе говорится, что **PlayStation 2** должна будет



появиться на прилавках японских магазинов все в том же декабре **1999** года, тогда как на Западе примерно под Рождество **2000**. Дебют же приставки (и это подтверждено официально) состоится **15-го сентября** на осенней **Tokyo Game Show**. Надо сказать, что предположения экспертов в области финансов не лишены некоторой логики. Когда в **1994** году появилась первая **PlayStation**, то сначала она была показана на **TGS**, а потом декабре запущена в массовое производство. Многие считают, что история, похоже, повторится.

Тем не менее, нам это кажется маловероятным. Вряд ли **Sony** успеет подготовить свою игровую систему к выпуску уже в этом году, при этом снабдив ее с самого начала еще и хорошими играми. О четвертом **Tekken** пока вообще ничего не слышно, слухи же о нем, по всей вероятности, расплываются под влиянием технической



демки с героями **Tekken 3**, продемонстрированной ранее **Namco**. Да и **Square** к концу года вряд ли успеет довести до ума хотя бы один из запланированных на **PlayStation 2**

проектов. То же самое можно отнести и к **Polphony Digital** с ее новым вариантом **Gran Turismo**. А пока единственными реальными скриншотами к своей новой стратегической игре **Kessen** представила лишь «великая» **Koei**. Так что, несмотря на все сплетни, **Next-Generation PlayStation** скорее всего появится в продаже не раньше весны, как ранее и предполагалось. Сейчас же остается подождать Токийской выставки, на которой ситуация наверняка прояснится.



PLAYSTATION 2 НЕ ДАЕТ ПОКОЯ RAGE SOFTWARE

Kомпания **Rage Software**, известная разработкой таких игр, как **Incoming** и **Expendable**, недавно заявила о своем намерении разрабатывать игры для **PlayStation 2**, первая из которых должна будет появиться уже в первые три месяца существования приставки. Не имеющая пока окончательного названия игра будет базироваться на движке от трехмерной стрелялки **Hostile Waters**, готовящейся к выпуску на **Dreamcast** и **PC**. По доброй традиции **Rage Software**,

упор в их новом продукте сделан на спецэффекты, так что визуальный плане он наверняка чем-то действительно интересен.

Издавать же продукцию **Rage** будет компания **Imagineer**, с которой разработчики вновь возобновили отношения. **Imagineer** известна как одна из немногих японских компаний, проявляющих активность на западном рынке. Объединив свои усилия, компании надеются создать такой продукт, который дей-

ствительно соответствовал бы уровню технологий, заложенных в **PlayStation 2**. Но, как и в случае с **Acclaim**, **Rage Software** не собирается сосредоточиваться исключительно на этой консоли и пока продолжает выпуск игр и для первой модели соньковской приставки. Подтверждением тому стал анонс свежего шутера (как обычно) от этой компании под названием **Space Debris**, который должен появиться на прилавках этой зимой.

СОГЛАШЕНИЕ МЕЖДУ KONAMI И MICROSOFT

Kак нам стало известно, японская компания **Konami** и супергигант **Microsoft** договорились о своеобразном обмене портациями игр. Предполагается, что такие **PlayStation**-овские хиты, как **Metal Gear Solid** и **Silent Hill**, будут переведены на **PC**, а их издателем выступит **Microsoft**. Любопытно, что **Metal Gear Solid**, по-

мимо всего прочего, еще и приобретет многопользовательский режим.

Но для **PlayStation**-овского геймера это не так важно. Гораздо интереснее, что в свою очередь **Konami** займется переводом на **Dreamcast**



и, главное, на **PlayStation 2** целой обоймы игр, в которую входят: **Flight Combat Simulator**, **Links**, **Midtown Madness**, **Motocross Madness**, **Monster Truck Madness** и, что самое отрадное, **MechWarrior 3** и **Age of Empires**.

ACCLAIM: ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Находящаяся на небывалом подъеме компания **Acclaim** объявила, что одной из первоочередных ее целей является захват позиции лидирующего западного производителя игровых продуктов для **PlayStation 2**. **Acclaim** резко начала мобилизацию всех сил и ресурсов и надеется к выходу приставки от **Sony** изготовить для нее порядка четырех-пяти игр. Вот прямо даже и не знаешь, что сказать: хорошо это или плохо. Продукты с лейблом этого издателя обычно пользуются весьма неплохим спросом, несмотря на свою откровенную посредственность (в большинстве случаев). Даже если игра довольно красива и хороша, то это не значит, что своим содержанием она чем-



то отличается от других представителей жанра. Тем более, в лучшую сторону. Впрочем, появившийся недавно **Shadowman** вселяет оптимизм, и, возможно, в дальнейшем творческие успехи **Acclaim** (а коммерческих успехов у нее за последнее время достаточно) окажутся более впечатляющими.

Не собирается **Acclaim** забрасывать и первую **PlayStation**. Новая английская студия **Acclaim**



Studios Stroud, состоящая из бывших сотрудников **Psynosis**, в свое время потрудившихся над **G-Police** и по-

ка еще не вышедшим **G-Police 2**, недавно приступила к работе. Ее цель — разработка качественной игровой продукции на **PlayStation** и ее пока не имеющую окончательного названия наследницу. Руководство связывает со **Stroud** большие надежды и, как нам кажется, не без оснований. **Psynosis** все-таки...

ОБЪЯВЛЕНО ПРОДОЛЖЕНИЕ CHRONO TRIGGER

Культовая ролевая игра **Chrono Trigger** в скором времени получит долгожданное продолжение. Компания **Square** не так давно сделала заявление по этому поводу и показала первые скриншоты новой игры, получившей название **Chrono Cross**. Как это ни печально, но над игрой работает совсем не та команда, что ранее создавала первую часть этой замечательной игры. Дизайнером персонажей уже не за-



нимается Акира Торияма, знаменитый японский художник, создававший до этого облик **Chrono Trigger** и **Tosal #1**, а весь остальной авторский состав давным-давно успел отколоться от **Square**, образовав независимую команду разработчиков **Sting**. Новые же люди, судя по всему, смогли только испортить все лучшее, что было в игре ранее, потому как даже на такой ранней стадии



Chrono Cross успел разочаровать всех, кого только можно. Остается только надеяться на то, что все еще изменится, и мы получим полноценное продолжение одной из самых ярких ролевых игр последнего десятилетия.

PANZER GENERAL НА PSX

Создатель легендарных PC-шных военных геймов серии «General» — компания **SSI** совместно с издателем **Mindscape** обещает выпустить на **PlayStation** в начале 2000 года третью часть своей легендарной игры **Panzer General**. Продюсеры проекта полагают, что игра вполне способна съскать популярность у поклонников серьезных стратегических игр, тем более, что такие творения, как **Ogre Battle** и **Final Fantasy Tactics**, во многом успели проложить тропинку и к такому сложному и интересному подвиду пошаговых стратегий, как **war-game**.

МУЗЫКА ДЛЯ WIPEOUT 3

Игры серии **Wipeout** всегда славились не только своим футуристическим антуражем и хорошим игровым процессом, но и такой вещью, как музыка. Не забыла о ней обновленная **Psynosis** и на этот раз. И без того откровенно хитовая игра будет дополнена музыкальными треками от ведущих rave-команд, чей список недавно был опубликован. Итак, в игре будут использованы композиции таких известных даже человеку, далекому от этого музыкального направления исполнителей, как: **Chemical Brothers**, **Underworld**, **Propellerheads**, **Orbital** и **Paul Van Dyk**. К этому списку добавятся также пять эксклюзивных треков от популярного в Европе **DJ Sasha** (на Западе такое имечко, типа, оригинально), по совместительству являющегося музыкальным директором игры. Короче, какого качества будет музыкальное оформление игры, можно только вообразить.



WIPEOUT 3

Говорят, в каждом человеке дремлет частичка зверя, это знают ученые-биологи, это знают ученые-психологи, а лучше всех остальных это знают разработчики видеоигр (да и всех прочих игр тоже). И мало того, что они это знают, они этим еще и беззастенчиво пользуются (не психологи и биологи, конечно, а разработчики), выпуская все новые и новые напичканные насилием игры.

И мы, люди, самые разумные из всех животных, покупаем все новые и новые подобные творения в тщетных попытках удовлетворить врожденную страсть к разрушению. Конечно, кое-кто может со мной и не согласиться, и скажет: дескать, мы, люди, выше всяческих низменных инстинктов. Да, я согласен. Однако признайтесь честно, неужели ни разу за все лето, во время того как вы часами стояли без движения в душных пробках по дороге на дачу (или с дачи, это уж

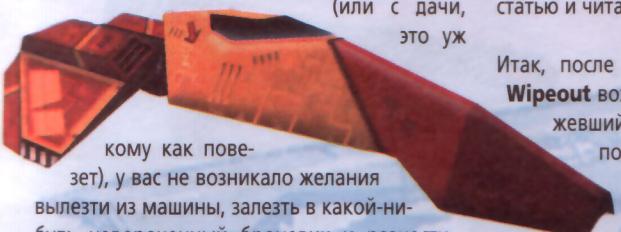
продолжать, я вам все равно не поверю. Почему? Да потому, что так не бывает! А если и бывает, то это значит, что вы просто-напросто еще ни разу в жизни не играли в *Wipeout*. И, поверьте, вы многое потеряли. Но ничего страшного, эта беда легко поправима, срочно хватайте диск с *Wipeout 3*, ставьте его, родимого, в приставку и играйте, играйте, играйте... Ах да, совсем забыл, игра ведь выйдет только в ноябре, что ж, тогда хватайте эту статью и читайте, читайте, читайте.

Итак, после полуторагодичного отсутствия *Wipeout* возвращается на PlayStation посвежевший, похорошевший, по-прежнему полный юношеской удаль и задора и, что самое главное, под самую завязку напичканный всемозможными усовершенствованиями. Но не буду забегать вперед. Как гласит древняя мудрость — всему свое время. И если верить моим «командирским» часам, сейчас самое время поговорить об основе основ любой игры, а именно об игровом процессе.

Что ж, прошу любить и жаловать — игровой процесс игры *Wipeout 3* собственной персоной. Сперва — «новость дня», гонки теперь будут проводиться на сноубордах! Ха, попались! Да шучу я, шучу. Чувство здравого смысла в очередной раз пересилило (не без небольшой помощи продюсера-

ров) тягу к свободному творческому поиску, поэтому ниче-

го особенного нового нас в третьем Out'e не ждет (да не очень-то и хотелось). Все осталось по-прежнему: реактивный болид, извилистая трасса, надоедливые противники и скорость, СКОРОСТЬ, С-К-О-Р-О-С-Т-Ь. Скорость стала настоящей визитной карточкой *Wipeout 3*. Если вы думали, что предыдущие части игры были достаточно быстры, дождитесь третьей и вы поймете, что такое по-настоящему быстро. Все в игре, начиная от графического движка и заканчивая трассами и болидами, сделано в расчете на то, чтобы вы реально почувствовали скорость. И, надо сказать, Psygnosis с поставленной задачей справилась на отлично. Чтобы не



кому как повезет), у вас не возникло желания вылезти из машины, залезть в какой-нибудь навороченный броневик и разнести это опостылевшее шоссе вместе со всеми автомобилями к чертовой бабушке? Возникало, говорите? Вот и у меня то... Что?! У вас такого отродясь не бывало? И вы вообще полный противник насилия? Стоп, дальше можете не

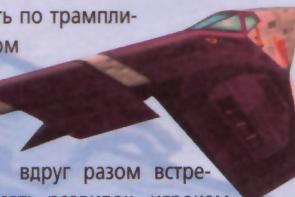


Впервые в серии *Wipeout* игрокам станет доступен режим игры вдвое на одном экране. Psygnosis постаралась на славу сделать его как можно более интересным и быстрым.



быть голословным, вот вам пример. Восемь совершенно новых треков, созданных специально для *Wipeout 3*, стали гораздо менее извилистыми, чем в предыдущих частях игры, что позволяет достичь более высоких скоростей. Как заявил дизайнер игры Alan Raistrick: «Зачем пытаться получать все более и более скоростные болиды, проходить уровень за уровнем и путем всевозможных ухищрений пытаться достичь скорости своей машины до максимума, если на последних этапах тормозить тебе придется в два раза чаще, чем разгоняться». Кстати, дизайн трасс действительно хорош. Уровни изобилуют крутыми подъемами, залихватскими спусками, головоломными

трамплиниами и множеством развлечений. Причем дизайнерам на этот раз удалось выдержать необходимый баланс между всеми этими элементами. На дорогах (если можно назвать таковыми) навороченные футуристические треки *Wipeout 3* все препятствия находятся точно там, где им и должно быть, и строго в необходимом количестве, так что ситуации, когда вам придется сначала полчаса скакать по трамплинам, а потом



вдруг разом встре-

тятся десять развлечений, игрокам не грозят (может кое-где подобное и встречается, но не в *Wipeout 3*, это точно). Вы спросите, откуда я знаю? Удовлетворю ваше любопытство — у нас в журнале есть свой эксклюзивный демо-диск (такие вот мы, сами с усами), и поэтому я уже успел, так сказать, «пощупать» *W3* в живую.

Однако трассы это еще не все, ведь каким бы хорошим ни был дизайн уровней, без достойных средств передвижения он теряет всяческий смысл. Но можете не волноваться, с машинами (самолетами, ракетами, транспор-



тными средствами — называйте их как угодно) в *Wipeout* все в порядке. Множество (причем под множеством я имею ввиду именно множество) сверхскоростных болидов, разбитых на четыре группы со звучными названиями (недаром говорил прославленный мультфильмами капитан: «Как вы яхту назовете, так она и поплынет»): Vector, Venom, Rapier, Fantom. В общем, каждый сможет выбрать себе композитного (дело-то в будущем происходит, как-никак) коня в соответствии со своим вкусом и способностями. Хотите, берите машину медленную и легкоуправляемую, хотите — быструю, но капризную, а если вы законченный экстремал, то есть машины и





медленные и трудно управляемые одновременно. Кроме того обещано еще несколько уж совсем крутых, секретных болидов для истинных фанатов гоночного дела (поскольку, чтобы добраться до этих вожделенных машин, вам придется выделять такие трюки, что не снились даже пилотажной группе «Русские Витязи»). Однако менее фанатичные (такие, как я) игроки могут не отчаяваться, у нас

будет чем достойно ответить зарвавшемуся

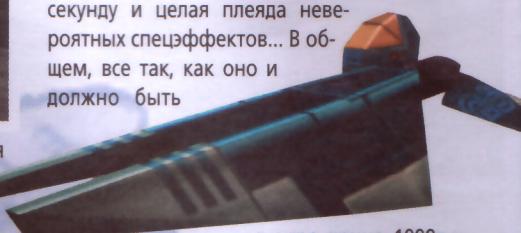
муся соседу Мишке на секретном красно-белом Vector'e. Двенадцати видов оружия (5 новых образцов, остальные доработанные и усовершенствованные старые), начиная от самонаводящихся ракет и заканчивая силовым щитом, по-моему более чем достаточно. чтобы поставить на место (желательно на по-

леднее) любого возомнившего себя Аэртоном Сенной соперника.

Кстати, о соперниках. Psygnosis уверяет, что искусственный интеллект в Wipeout 3 будет поднят до невиданных доселе высот и обретет настоящую гибкость. Что на деле будет означать следующее: если вы едете из рук вон плохо, компьютерные соперники начнут поддаваться вам и будут совершать (наравне с вами) всяческие глупые ошибки, однако если вы прирожденный гонщик и родились с джойпадом в руках, пощады не ждите — компьютерный супостат будет играть жестко, грязно (а где вы видели честный AI?) и не простит вам ни малейшей ошибки. Звучит впечатляюще, не правда ли? Однако насколько хорошо эта система будет работать (и будет ли вообще), еще большой вопрос.

Ну вот, что будет представлять собой третий Wipeout, я вроде бы разъяснил (или, по крайней мере, попытался это сделать), теперь самое время рассказать, как все это будет выглядеть с точки зрения техники. Если в двух сло-

вах, то игра однозначно похорошела. Высокое разрешение (640x480, для PSX очень даже неплохо), скорость анимации около 30 кадров в секунду и целая плеяда невероятных спецэффектов... В общем, все так, как оно и должно быть



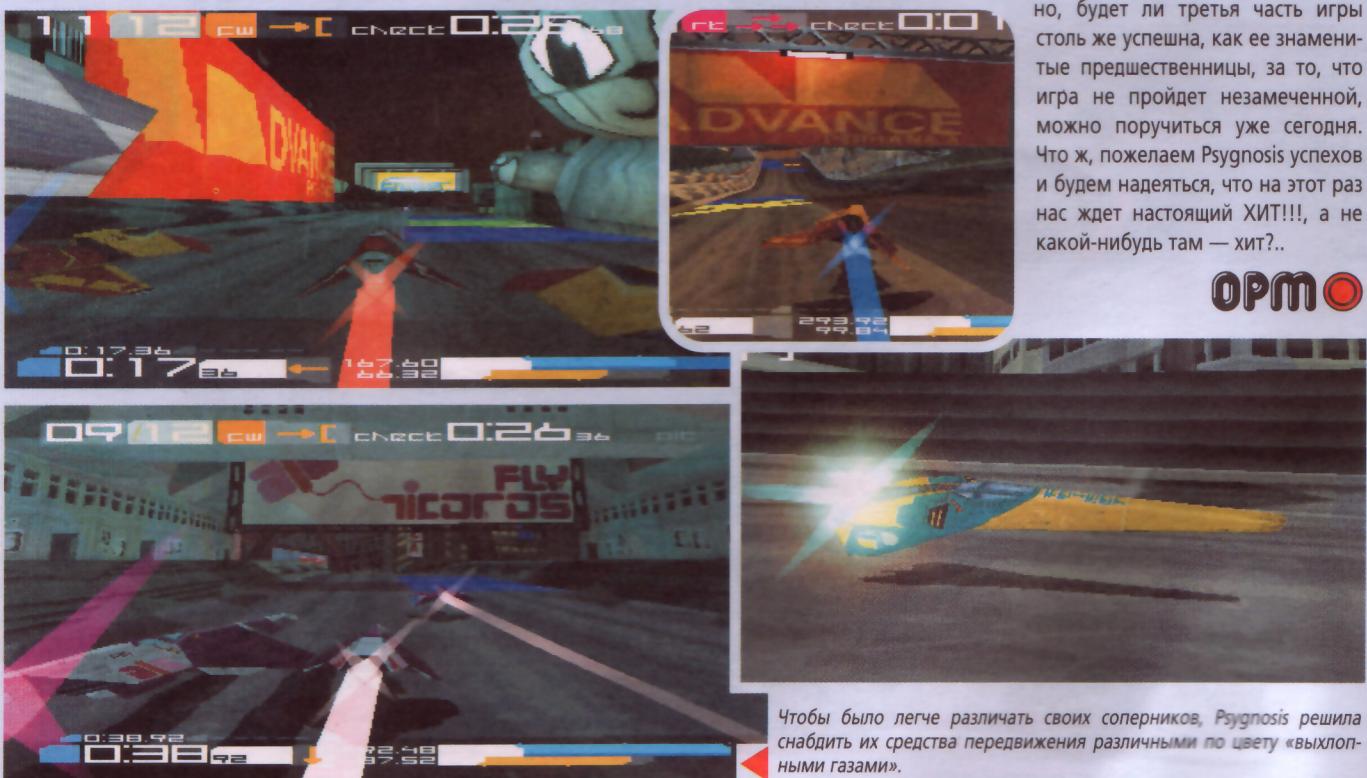
в игре конца 1999г.

ярко, красиво и со вкусом. Наконец-то появился долгожданный split-screen для игры вдвоем на одной приставке и поддержка вибрирующего джойстика Dual Shock. А что еще нужно настоящему игроку? Правильно, качественное звуковое оформление. Увы, здесь я вас ничем порадовать не смогу: заунывныерейковые композиции в исполнении «европейского диджея Sasha'и» (не путать с Sash!) нагоняют тоску и вызывают устойчивые позывы немедленно выключить звук у телевизора. Радует только то, что во время заездов музыку практически не слышно, а посему внимания на нее не обращаешь (не до этого как-то). А в остальном звук хорош: голос диктора, взрывы, скрежет ломающегося пластика, шум работающих двигателей выполнены просто на отлично и идеально воссоздают атмосферу футуристического гоночного безумия.

В общем, не знаю, как вы, а лично мы в редакции ждем появления Wipeout 3 с большим нетерпением. И хотя пока еще не ясно,

будет ли третья часть игры столь же успешна, как ее знаменитые предшественницы, за то, что игра не пройдет незамеченной, можно поручиться уже сегодня. Что ж, пожелаем Psygnosis успехов и будем надеяться, что на этот раз нас ждет настоящий ХИТ!!!, а не какой-нибудь там — хит?..

ОРМО



Чтобы было легче различать своих соперников, Psygnosis решила снабдить их средства передвижения различными по цвету «выхлопными газами».

ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О ВСЕЛЕННОЙ ТОМВ RAIDER

ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

ЛАРА КРОФТ —
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ
и свежие новости

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
помощью посвященный Вселенной ТОМВ RAIDER

ЛАРА КРОФТ RULEZ

Не знаю, найдется ли на планете хотя бы один нормальный игрок, который не знал бы кто такая Лара Крофт. Игра, героиней которой она является, давно успела стать одной из самых популярных во всем мире. Сотни фан-клубов Tomb Raider заполнили весь мир, а сама очаровательная и мужественная «потрошительница гробниц», без которой успех продукта Core Design и Eidos никогда не был бы полным, превратилась в настоящий секс-символ всей игровой индустрии.

Лара Крофт это больше чем геройня хитовой игры — это объект обожания, пример для подражания и прославленный образ, которым можно восхищаться. Да, некоторым людям Лара в действительности даже и не нравится, но это, извините, их личное горе, такие люди неисправимы, да и говорить мы о них сейчас не будем, и статья эта не для них. А говорить мы будем, что естественно, о нашей ненаглядной Ларе.



Причин тому много. Главная — все поклонники Tomb Raider по всему миру затаили дыхание, так как совсем недавно, буквально перед самой сдачей этого номера в печать, легендарные (уже!) разработчики сами знаете-какой игры и создатели образа сами знаете-кого наконец-то приоткрыли покров тайны, окружавший их новый проект — четвертую часть приключений Лары! Более подробная информация непосредственно по самой игре ждет вас чуть дальше в этом же «Rulezном» разделе, ну а пока мы займемся немного другим, а именно...

Как известно всем российским и ближнезарубежным фанатам Tomb Raider'a (а если неизвестно, то что же это за фанаты такие?), некоторое время назад в продаже появился специальный выпуск «Страны Игр», посвященный этой великолепной игре и ее блистательной героине.



Каждый, купивший этот выпуск, имел (и имеет) возможность написать письмо лично Ларе Крофт, которое позже будет переведено на английский (если вы напишите на русском) и отослано непосредственно в Core Design. И вот уже стекается почта от всех настоящих фанов игры, идут письма, прибывают на конкурс рисунки...

В данный момент, как нам кажется, именно фанатское творчество способно лучше чем что бы то ни было «разогреть» всех поклонников Tomb Raider и госпожи Крофт в ожидании новой серии ее безумных приключений. Именно поэтому большая часть нынешнего «Rulez'a» будет представлять собой такую своеобразную «галерею фанатского (и не только) творчества». Вы сможете прочитать одни из самых интересных писем, направленных Ларе Крофт, поразглядывать картинки с изображением вашей любимой героини, а потом... А потом вы, наконец, узнаете всю имеющуюся на сегодняшний день информацию по Tomb Raider 4! Это полный Rulezzzz!!!

Письмо 1

Дорогая Лара, дружеский, теплый тебе привет с берегов Невы! Рад возможности связаться с тобой и выразить искреннее уважение и признательность. Во-первых, за возможность виртуально принимать участие в твоих приключениях. Ну а во-вторых, мне просто приятно видеть женщину, имеющую в жизни иные цели, кроме охоты на мужчин для создания семейного гнездышка. Более того: приятно видеть человека, вообще делающего не то, что положено, принято и правильно, а то, что хочется. Причем делающего это хорошо.

Конечно, ты — красивая женщина, но все же, в первую очередь, ты — умный и сильный человек, с которым интересно общаться. А общение — это главное, и неважно, в чем оно заключается: в пожатии рук или во взгляде на монитор/телевизор.

Желаю многих путешествий по всем частям света! Кстати, почему бы тебе не заглянуть в Россию? Думаешь, у нас тут слишком спокойно для тебя? Могу заверить: и хвойный лес ничем не хуже джунглей, и театры в Петербурге и Москве не хуже (а скорее, даже и лучше) **Opera House!**

Теперь же я хочу обратиться к тем, благодаря кому мы все и можем общаться с тобой, то есть к компаниям **Core Design** и **Eidos**.

Господа, вы сделали превосходную игру, принципиально отличную в игровом процессе от всех своих предшественников. Но главное — вам удалось приблизиться к созданию виртуального образа, который воспринимается как **ЛИЧНОСТЬ**. Но хочу предостеречь. Разумеется, эксплуатация образа диктуется коммерческим интересом, но все же старайтесь делать это качественнее, не забывайте о новизне и интересности игры. Постарайтесь не штамповывать продолжения или пошловатый сопутствующий товар (Лара — это больше, чем просто кино-боевик). Ну а не получится — все равно спасибо!

Суважением, Петр Некрасов.

P.S. Лара, а все-таки напрасно ты в меня тогда из душа выстрелила! Понимаю: усталость, нервы, но, поверь, мои чувства к тебе отнюдь не сводятся к вульгарному подглядыванию. Будь здорова!

Письмо 2

Дорогая Лара! Я думаю, что ты, детка, — явление закономерное. Ты не напоминаешь куклу Барби. Такая же красотка с арсеналом одежды и пистолетов. Ты — **Sex-символ**.

Я не особенно тебя люблю, но не могу не признать, что ты нравишься всем моим парням, а они у меня в мусор **НЕ** влюбляются.

Вот уж не думала, что ты станешь моей соперницей. Малыш, будь другом, расскажи мне какую-нибудь черную, грязную сплетню по секрету, чтобы я могла передать своим друзьям. Понимаешь? Просто отдай мне их сердца, а не то...

Эти тупые идиоты не понимают, что от такой любви дети не рождаются...

Ну, поняла, да? Что мне про тебя такое гаденькое рассказать? Ты их не знаешь, тебе терять нечего!

А вообще, я могу извлечь из тебя выгоду. Какую?

Ну, детка, не будь глупой! Если ты такая крутая, красивая (хотя я тебя считаю лишь взбалмошной девицей с ногами от ушей), значит, я тоже ого-го.

У меня классная фигура и есть ум, значит и шансы, как у тебя. Ууу, до меня дошло! Я ведь ничем не хуже, чем ты!!! Ну, давай, докажи, что ты лучше!

Ничего у тебя не получится и все скоро поймут, что жи-

вые девчонки гораздо симпатичнее, хотя и не все умеют так метко стрелять и делать сальто.

По секрету: я в бешенстве. На то есть две причины. Первую ты изволила узнать (все мои парни теперь твои парни), а вторая: несмотря на все твои грехи и соперничество я люблю тебя! Детка, я ни за что не выкинула твои CD!!!

Все, это минутная слабость. А в остальном — лучше не попадайся на моем пути!!!

Желаю тебе не вернуться. (И все же вернись обязательно вернись, **OK?** Вернись вместе с **Tomb Raider 4**). Пока!

Твоя (конечно же твоя, боже!!!) фанатка (а ты думала, кто?!), которая тебе одновременно любит и ненавидит.

Катрин.

Письмо 3

Дорогая Лара, для меня ты — единственная, неповторимая, неотразимая... Хочу сказать тебе, что знакомство с тобой сильно изменило меня и мою жизнь. Для начала, я бросил курить, стал уделять больше внимания здоровому образу жизни. Во-вторых, сколько себя помню, я был женоненавистником, а теперь полностью изменил свое отношение к девушкам. По крайней мере к таким как ты. Только жаль таких очень мало. Главное, я чувствую, что стал лучше, чем был. Ты заставила меня верить в свои силы, идти к намеченной цели, не сворачивая с пути. А главное — быть самим собой,

быть независимым, а это не очень легко, когда тебя часто не понимают.

Спасибо тебе за то, что ты есть и что ты именно такая. Люблю тебя и только тебя!!!

Не понимаю я тех, кто относится к тебе плохо. Лично я готов таким перегрызть глотку: Правда, у меня есть базука, и стать каннибалом мне не грозит (единственная проблема с гранатами — их ведь не купишь в супермаркете).

Целую нежно-нежно, твой (во всех смыслах)
EscondeR.

P.S. желаю тебе новых приключений, которыми ты могла бы поделиться с нами.

Письмо 4

Дорогая Лара, пишет тебе твой поклонник Аркадий. Я очень рад, что вышла такая игрушка, как **Tomb Raider**. С каждой новой игрой ты все больше мне нравишься. У тебя появляется больше новых приемов, одежды, средств передвижения. Действуй дальше в том же духе. Хочу дать тебе совет: не носи никогда юбок и платьев. В них ты не смотришься и они делают тебя менее привлекательной.

Я знаю, что ты очень много путешествуешь по свету. Неплохо было бы, если бы ты побывала в нашей стране.

Оставайся такой же независимой и красивой, какой ты являешься сегодня. С наилучшими пожеланиями твой поклонник.

P.S. Никак не дождусь, когда мы увидимся с тобой в новых приключениях.





Данил Мудрик Московская обл.
г.Пушкино.
Эта Лара легко может послужить
моделью для плакатов типа «Враг
не пройдет».



Георгий Каребава
г.Москва
Лара в исполнении
Георгия, пожалуй,
наиболее близка к
оригиналу.

Чернышова
Лариса г.Москва.

Что же про это
скажет настоящая
героиня ?



Моргунова Александра
г. Москва
Саша просто поразила
нас обилием своих пи-
сем и рисунков, а также
совершенно различны-
ми стилями.



Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:
- изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



АБКИ

www.elspa.ru

ТОМБ РАЙДЕР 4: THE LAST REVELATION

Несмотря на то, что выход всех частей *Tomb Raider* сопровождался бурным ликованием фанатов и бесконечными восторгами по поводу очередной игры с Ларой Крофт в главной роли, даже самые преданные поклонники творчества Core Design стали замечать, что со временем наблюдается все больший отход от канонов первой, без сомнения, самой революционной игрушки серии.

Даже из стана настоящих фэн (и это не выдумки, можем предъявить соответствующие послания геймеров-членов фан-клубов) после выхода третьего *Tomb Raider* стали раздаваться немножко даже возмущенные возгласы, мол, игра-то, конечно, классная, но раньше было лучше и сделано с большей, что ли, любовью. И опять все вспоминали самый первый *Tomb Raider* образца 1996 года, с не самой впечатляющей по сегодняшним меркам графикой, но с действительно отличным игровым процессом, еще не подвергнутым различным изменениям, к тому же не самым лучшим. Встреченная многими в штыки последняя игра серии, похоже, по-настоящему насторожила Core Design и Eidos Interactive, заставив их серьезно задуматься о будущем серии, ведь слишком страшной казалось перспектива того, что в конце концов «Райдер» может выро-

диться в нечто совершенно попсовое и никому не нужное (хотя последнее и маловероятно, не так ли?). И потому решили разработчики взять советам фанатов и волевым решением осмелились повернуть все к истокам. А потому объявленный недавно *Tomb Raider 4: The Last Revelation* будет похож на *Tomb Raider 1* больше, чем какая бы то ни было другая часть игры.

В «Последнем откровении» (а именно так переводится *The Last Revelation*) Core Design собираются сделать упор на то, что в свое время прославило весь *Tomb Raider*. То есть вернется оригинальный tomraider'овский дизайн, мы снова увидим во всей красе традиционные головоломные элементы, да и прыгать с платформы на платформу придется нам ощутимо меньше. Но вот сюжет, вокруг которой закручено очередное приключение народной героини, госпожи Крофт, нынче весьма сильно отличается от тех, что придумывали разработчики ранее. Вся история построена на раскрытии древних мистических тайн, что невозможно без познаний в астрономии и мифологии. К счастью, у Ларочки, настоящего археолога, с этим проблем нет, а потому ее новое путешествие обещает быть чрезвычайно захватывающим для любого игрока мира. Да и как может быть не интересным путешествие в страну фараонов, в Египет, где нам предстоит побывать в легендарных пирамидах, сразиться (судя по свеженьким скриншотам) с разнообразной чертовщиной,



вроде оживших скелетов и мумифицированных обитателей саркофагов! Но все это кажется чудовищно интригующим не только благодаря этому, но и за счет большего, чем до этого, сосредоточения игрового процесса на головоломках. Ведь, согласитесь, Лара (да и мы, конечно, тоже) умеет не только скакать через пропасти и постреливать из пистолетиков, но и думать. Безусловно, пазлы не окажутся такими же сложными, как в каком-нибудь замороченном квесте, но и, думаю, без включения (хоть недолго) серого вещества головного мозга разрешить их не удастся. И это радует.

Графически *Tomb Raider 4: The Last Revelation*, что в общем-то и ожидалось, превзойдет лучшую по этому показателю третью часть. Увеличится детализация объектов, в том числе и самой Лары, а особенно, как говорят разработчики, ее кожи. Что ж, поглядим. Кроме того, произойдут и изменения в контроле за

самим игровым процессом — видоизменится (и в лучшую сторону) inventory, а в дневнике Лары появятся пометки, сделанные рукой нашей героини. Вот так-то. На словах все звучит неплохо, остается только дождаться самой игры или же (ну хотя бы!) новой, более полной информации по поводу этой потенциально суперхитовой игры.



ОРМО



16	G-POLICE 2
18	VANDAL HEARTS 2
20	SILICON VALLEY
21	WILD ARMS 2
22	DEW PRISM
24	DIE HARD TRILOGY 2
25	MISSION IMPOSSIBLE
26	INDIANA JONES
28	FORMULA 1'99
28	GEKIDO
30	TRICKS N TREASURES
30	TARZAN

OPEN CKOPO



31	MEGAMAN LEGENDS 2
31	HOT WHEELS
32	VARGANT STORY

G-POLICE 2: WEAPON OF JUSTICE

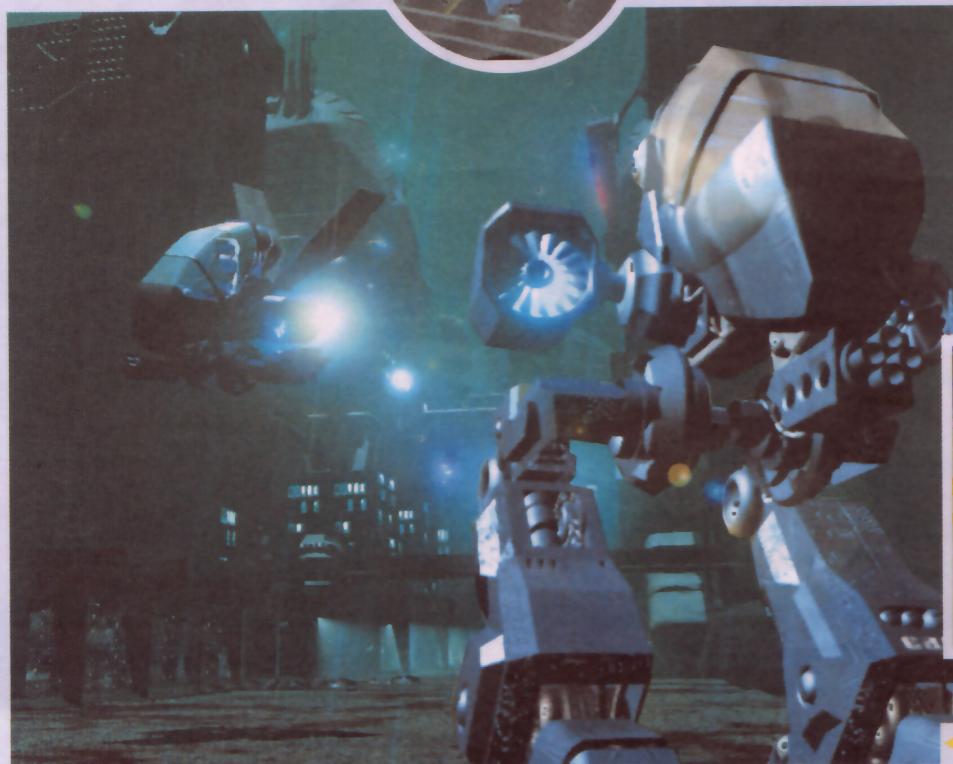
Солнечный диск еще какое-то время держался над кромками окружавших защитный купол безжизненных скал, как будто не желая уступать стремительно приближающейся ночи. Казалось, что еще чуть-чуть и произойдет чудо. Солнце останется на небе и наступит вечный день... Однако законы природы одинаковы везде, неважно, на Земле ты, на Марсе, или, как сейчас, на Юпитере, и тут уж ничего не поделаешь.

Прошло немногим более минуты, и желтая звезда, прощально скользнув по выщербленному, ощерившемуся зазубренными пиками на горюю, окончательно скрылась за горизонтом. На город внезапно обрушилась непроглядная тьма. Еще один трудный день подошел к концу, и итоги его были неутешительны, четверо полицейских убито, трое тяжело ранены. Впрочем бывало и хуже. «На войне,

как на войне», — говорили в старину и, Боже, как они были правы. Однако сейчас на Каллисто опустилась ночь и вместе с ней пришел долгожданный покой. Ничто, за исключением догоравших тут и там оставов боевой техники и пулевых выбоин на стенах близлежащих домов, не напоминало о том, что произошло здесь днем. Небольшая передышка, несколько часов тишины до тех пор, пока ни наступит утро. Очередное утро в этом Богом забытом аду...

Издревле человечество стремилось к звездам. Огромные газовые шары, висящие в пространстве, притягивали взгляды и даровали вдохновение многим поколениям поэтов, художников, ученых, а теперь еще и разработчикам видеоигр. Конечно, сейчас космос уже не

столи популярен, как во времена наших родителей (60-70-е годы), но все-таки продолжает вызывать интерес у самых широких слоев общества. И многие из нас по-прежнему не видят будущего человечества без звезд. Но, увы, если верить прогнозам теоретиков, в ближайшие 50 лет никаких радикальных изменений в технологии межпланетных путешествий произойти не должно, и космос по-прежнему останется уделом избранных. Так что поиграть в волейбол на Луне или устроить залихватскую вечеринку на Фобосе нам, как видно, в этой жизни не суждено. А жаль, я бы, честно говоря, с удовольствием поучаствовал в подобной авантюре. Хотя, как говорится, «человек предполагает, а Бог располагает», так что как знать, может и прогуляемся еще по пустыням Марса, но это будет потом. А пока придется довольствоваться космосом виртуальным. Что, на мой взгляд, не так уж и плохо. Ведь космос нас на этот раз ждет не какой-нибудь там, а в исполнении известной компании Psygnosis, которая вот уже несколько лет является законодателем мод в жанре футуристических симуляторов на PSX. Среди их (Psygnosis'овских) прошлых, не побоюсь этого слова, шедевров такие игры, как: Wipeout, Colony Wars, **G-Police**, из недавних RollCage, CW-2: Vengeance, а теперь вот настала очередь для очередной, второй по счету, инкарнации их хита 1997 г. — игры **G-Police**. Вторая часть игры, получившая название **Wea-**

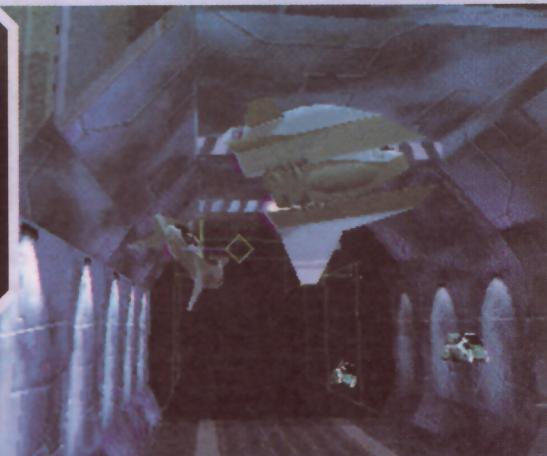


В G-Police 2 появится новое средство передвижения-уничтожения, которое безусловно придется многим по душе.

pon of justice (Орудие правосудия), уже совсем скоро должна появиться на прилавках европейских магазинов. А пока, чтобы хоть как-то красить вам томительные дни ожидания, я скромно приоткрою завесу тайны и по мере своих скромных сил расскажу о том, что же на этот раз подготовили нам выходцы с туманного Альбиона.

Итак, начнем. Действие **Weapon of justice** разворачивается вскоре после окончания первой части игры, на одном из спутников Юпитера — Каллисто. Несмотря на то, что заговор руководителей корпорации Nanosoft был раскрыт и предотвращен усилиями местных подразделений GP, ситуация на спутнике продолжала оставаться далекой от идеальной. Силы полиции, и без того немногочисленные, были ощутимо потрепаны в ходе этого конфликта. И полицейских просто-напросто физически не хватало, чтобы уследить за всем. Этим не преминули воспользоваться местные воротилы теневого бизнеса. Преступные кланы становились все более и более влиятельной силой и проникли практически во все аспекты жизни спутника. Подразделения GP изо всех сил старались удержать ситуацию под контролем, но сделать это с каждым днем становилось все труднее. Преступники, заполучившие в свои руки в ходе жарких конфликтов эпохи «энергетического кризиса» тяжелое вооружение, превосходили GP не только численно и финансово, но и технически. Ситуация все больше накалялась, и было решено запросить помощь с Земли. Земля не оставила ситуацию на Каллисто без внимания, и вскоре к Юпитеру был направлен космический крейсер с ограниченным контингентом «морской пехоты» (marines). Теневые кланы наконец-то получили достойный отпор, ситуация стала стабилизироваться. Однако вскоре оказалось, что то, что казалось панацеей от всех бед, может представлять собой угрозу большую, чем все преступные кланы Каллисто и Земли, вместе взятые... На этом я, пожалуй, и остановлюсь. Не хочу портить вам удовольствие от игры, пересказывая сюжет. Ведь всегда интереснее все узнать самому. Могу лишь сказать,

что по насыщенности и динамике он (сюжет) ничуть не уступает (а по качеству даже превосходит) первой части.



Игровой процесс остался практически неизменным. Игрок, управляя своей до зубов вооруженной летающей (шагающей или ездящей) машиной, должен выполнить ряд миссий на благо G-Police и всего прогрессивного человечества и т.д. и т.п. В общем, все осталось на своих местах, и ничего особо нового и удивительного нас не ждет. Изменения коснулись по большей части лишь техники и графики, но даже несмотря на отсутствие экстравагантных нововведений (которых, впрочем, от Psygnosis никто особенно и не ждал), игра на данный момент смотрится чертовски привлекательно. Начнем с того, что вдобавок к хорошо знакомым по первой части «птичкам» — Havoc'у и Venom'у, в **Weapon of justice** появились целых три новых транспортных средства: броневик — Rhino, шагающий танк — Raptor и космический перехватчик — Corsair. Неплохо, не правда ли? Кроме того практически все упомянутые машины имеют несколько модификаций (обычно две), в общем, мало не покажется. Еще добавьте к этому возросший до 25 (с 14) наименований оружейный арсенал, способный вызвать зависть любого косовского сепаратиста. Ну, что еще нужно заядлому фанату 3D action? Правильно, место, где все это разнообразие можно будет испробовать. И об этом добрые дяди и тети из Psygnosis тоже позаботились. Чтобы добраться до вожделенного титра — The end, игроку придется преодолеть ни много ни мало — 40 миссий, размах вполне в стиле Psygnosis. Впрочем, задания, встречающиеся в игре, достаточно разнообразны для того чтобы вы не забросили диск от скуки, едва добравшись до середины, а частые видеоставки, сделанные на движке игры, и лихо закрученный сюжет будут неотрывно держать вас у телевизора если не до конца игры, то уж, как минимум, до конца 35 миссий. К тому же теперь негодяи, населяющие Каллисто (по обещаниям Psygnosis), наконец-то обретут достойные электронные мозги (хотя, по моему, и старых хватало выше крыши). Так что теперь для ус-

пешного прохождения вам потребуется не только быстрая реакция, но и умение стратегически мыслить. Хотя, откровенно скажу, в нашей демо-версии, щедро предоставленной разработчиками (эх, хорошо все-таки работать в игровом журнале), вся тактика и стратегия заключалась в том, чтобы успеть уничтожить противника до того, как хитроумный супостат исхитрится сбить ваш самолет или взорвать какой-нибудь жизненно важный наземный объект. В общем, стреляй метче, летай быстрее и ты победишь. Главное, только в полете в здания поменьше врезаться, и все будет в порядке. Впрочем, проблемы некстати оказавшихся на пути строений вряд ли будут особенно мучить игроков, поскольку управление очень удобно и может быть настроено на любой вкус и лад (есть даже «облегченная» раскладка для новичков — arcade). В общем, как сказали бы B&B — «приколись, баклан, это будет круто...». Причем это « круто» можно отнести не только к управлению, но и к графике. Полтора года разработки не были потрачены даром. GP теперь радует глаз игрока полностью переработанным графическим движком. Сложные трехмерные уровни, туман (выполненный, правда, несколько грубо), программное размытие текстур, реалистичное освещение и еще целая куча всевозможных визуальных эффектов буквально заставляют поверить в реальность происходящего на экране. Кроме того было существенно уменьшено время загрузки данных при перелете из одной части уровня в другую, что также не может не порадовать.

Короче говоря, **G-Police** — игра, которую стоит ждать. Причем не только поклонникам предыдущей части, но и всем любителям качественного 3D action. Только мой вам совет: не покупайте дешевые пиратские подделки, ей-богу, **Weapon of justice** эта та игра, которую стоит дождаться на лицензии.

OPM

VANDAL HEARTS 2



Смесь стратегии и ролевой игры — потенциально самый успешный жанр. Ведь именно в нем игрокам предоставляется возможность принять участие во всевозможных сказочных сражениях, при этом захватив с собой не какую-то жалкую команду из 3-4 человек, а целую армию, в составе которой на вашей стороне будут биться рыцари, маги, а также монстры. Мощные заклинания и разнообразное вооружение помогут героям в осуществлении многочисленных подвигов, освобождении городов, поисках сокровищ и прочих приключениях. А перекочевавший в этот жанр из ролевых игр богатый хитросплетениями сюжет, интересные герои, а также общая сказочная атмосфера помогут вам поверить в реальность всего происходящего на экране.

Жанр появился в Японии и сразу же стал очень популярным. Любовь и признание народа были получены в начале девяностых, когда команда разработчиков из компании Quest выпустила свой бессмертный шедевр — *Ogre Battle*, который имел массовый успех как в Стране Восходящего Солнца, так и за ее пределами. Владельцам PlayStation эта игра знакома, несколько лет назад *Ogre Battle* и ее продолжение — *Tactics Ogre* — выпустила заново компания Atlus совместно с Quest для приставки от SONY.

Некоторое время спустя, а конкретнее в 1996 году, практически вся команда разработчи-



ков переметнулась к Square (с чем последнюю и поздравляю), где разработала лучшую из игр в жанре — *Final Fantasy Tactics*, которая снискала любовь обладателей PlayStation во всем мире игровым процессом, интересными битвами и отличным сюжетом.

Задолго до успеха *Final Fantasy Tactics* компания Konami, известная всему миру серией игр *Castlevania*, *Contra* и недавним *Metal Gear Solid*, экспериментировала с прививкой стратегии к ролевой игре, результатом чего стала игра *Vandal Hearts*. Появилась она практически одновременно с самой приставкой, владельцы которой еще не были избалованы всяческими *Final Fantasy*, *Saga Frontier* и прочими РПГ, поэтому убогую графику простили, а хороший игровой процесс и трехмерный боевой движок обеспечили игре большую популярность. Надо заметить, что *Vandal Hearts* являлась все-таки в большей степени стратегией, ибо игрок мог принять участие лишь в многочисленных боях, между которыми показывали многочисленные мультики, раскрывавших сюжет. Таким образом, ни для кого не будет

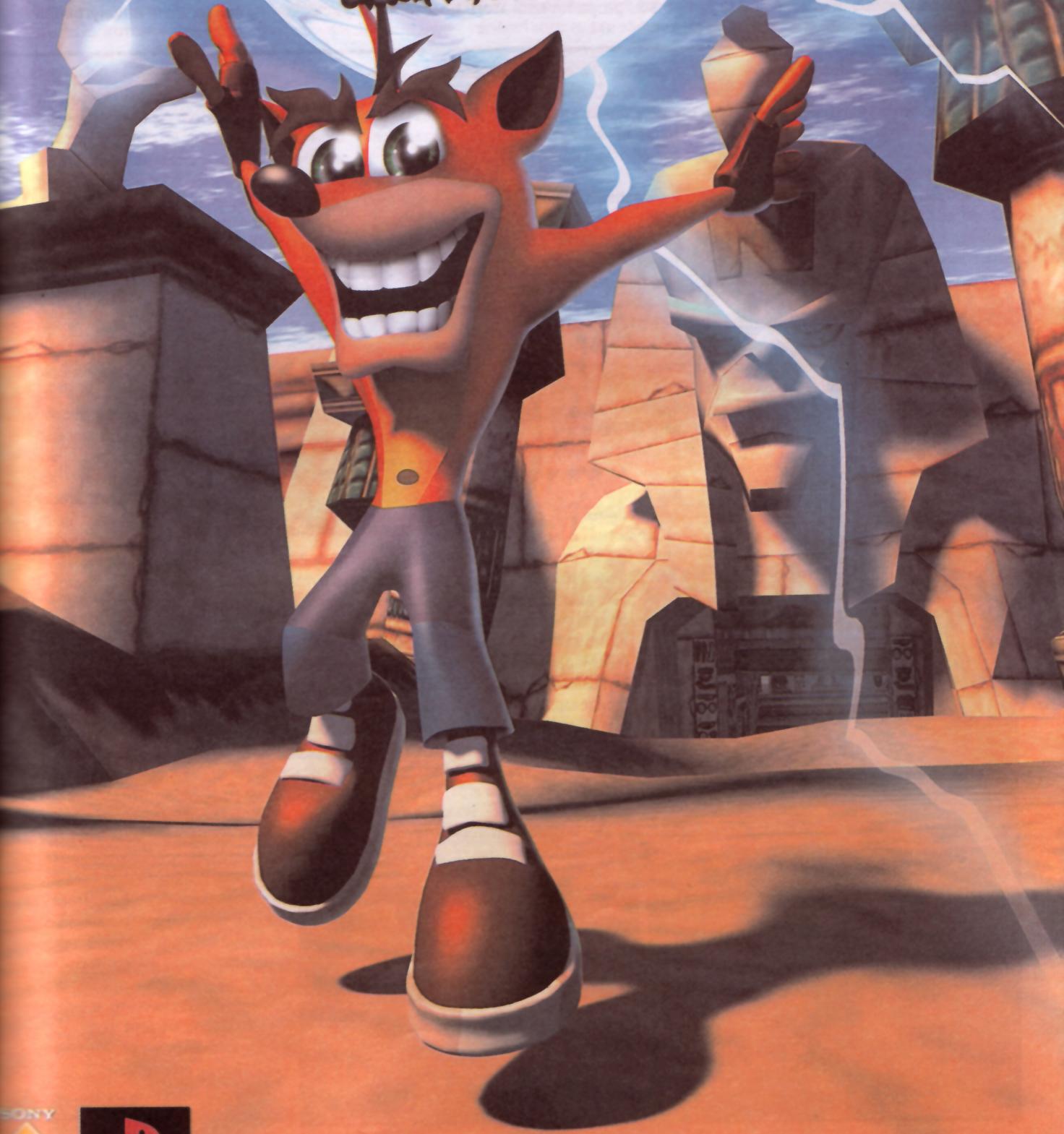
секретом факт того, что Konami работает над продолжением, получившим название *Vandal Hearts 2*. Естественно, это никого не удивило, ибо сегодня только ленивый не делает продолжений хитовым играм, а Konami точно к ним не относится. Японцам опять повезло, они смогут насладиться Сердцами Вандалов уже в июле, ну а не говорящие на дальневосточном диалекте будут вынуждены подождать еще полгода, пока кто-нибудь переведет игру на удобоваримый английский (русской версии точно не стоит ждать).



Какие же нововведения планирует Konami? Понятное дело, улучшат графику, переделают боевой движок, добавят новых сногшибательно красивых заклинаний, напишут интересный сюжет, добавят различную атрибутику, проще говоря, обычные заверения разработчиков касательно продолжений. Судя по имеющимся скриншотам, Konami все делает правильно, а я в свою очередь смею предположить, что успех у игры будет соответствующий. Дождемся ноября.



CRASH BANDICOOT 3 WARPED



SPACE STATION SILICON VALLEY

Обуреваемые желанием написать игру про все, разработчики этого нового полуприключения, полуэкшена и полу головоломки придумали довольно странный сюжет.

Kосмическая станция, наводненная роботами, исчезает, а потом снова появляется через несколько сотен лет в открытом космосе. При этом эти роботы являются не просто роботами, а еще и по совместительству крупным рогатым скотом, грызунами, собаками и птицами. Особую же слабость создатели питали, по-видимому, к овцам, отчего и наводнили игру несметным их количеством. Итак, президента того мира, поглаживая шикарные усы (или некогда переодетый президент, забывший сбрить усы, нам это установить так и не удалось), для выяснения подробностей исчезновения станции сначала нанимает команду морских пехотинцев, которая, естественно, не возвращается, а потом со словами «бойтесь людей, бойтесь» приглашает полуприуродковатого авантюриста со своим другом-роботом. Этот са-

мый робот, и по совместительству главный герой игры, должен будет «внедряться» в тело различных животных и с их помощью решать различные задачи, которые поставят перед игроками игра.

В его распоряжении будет иметься масса оружия, уникального для каждого «тела», которым он управляет (кенгуру, пингвинов, электрических скорпионов, гигантских пираний, мышей со смертельными хвостами, собак и овец). При этом каждое животное будет уметь выполнять и специфичные «мирные» функции: например, для загона так горячо любимых разработчиками овец

вам стоит воспользоваться телом собаки. Дабы избежать анализа некоторых вышеупомянутых подробностей сюжета по методу известного психоаналитика Фрейда, чьим именем в наши дни бабушки, торгующие у метро огурцами и помидорами, называют свой товар, стоит перейти к описанию других элементов игры. Графика в игре, в целом, неплохая, но слегка не соответствует аудитории, на которую ориентирована сама игра. Стиль «кукольных мультишек», уважаемый более молодой категорией игроков PlayStation, несколько не увязы-

вается с шутками и приколами, ориентированными на людей постарше. Но это все ерунда, так как игра от этого становится еще прикольней, чем она могла бы быть без этих «недостатков». С другой стороны, ее второй недостаток — практически полное отсутствие доступа к управлению камерой со стороны игроков, будет посеребреней. Особенно сильно это ощущается в бою, когда приставка са-

ма решает, в какую сторону развернуть взгляд героя. Но так как эта игра еще до конца не доделана, можно надеяться на то, что ее разработчики учтут нашу критику. Почти все действие игры показывается игроку от третьего лица, хотя при нажатии

особой кнопки можно будет посмотреть на мир глазами того зверя, в шкуре которого вы будете в тот момент сидеть.

Игру можно несколько разнообразить, выбрав одну из четырех климатических зон (европейскую, арктическую, пустынную и тропическую), каждой из которых будет соответствовать свой набор животных, которых в игре 45 разновидностей. Зато кровь, кишки и другие элементы человеческой анатомии расщеплены учеными в такой «мультяшной» игре выглядят достаточно интересно и обязательно придется по вкусу игрокам, уставшим от безвкусных натуралистичных изображений

других игр; тут дизайнеры, конечно, добавили изюминку... Если забыть, что управлять героем довольно сложно (особенно сложной представляется навигация по арктическим водам), что целиться в нее достаточно утомительно, то в целом можно сказать, что игра у разработчиков получается не только оригинальной, но и приятной.



WILD ARMS 2



«Первая достойная RPG для PlayStation», популярная игрушка Wild Arms, уже этой осенью получит себе долгожданное продолжение, которое без всякого сомнения должно будет удовлетворить все запросы любителей японских RPG.

И снова мы возвращаемся в мир ролевых игр — самого популярного жанра в Японии, также получившего признание игроков всего мира. Знаем, знаем, воскликните вы, и будете правы. Даже в нашу страну они исправно попадают, а, значит, и отечественный геймер смог хотя бы однажды прикоснуться и прочувствовать все прелести этого жанра. Хотя нет, наверное, я ошибаюсь, ибо в среднем процент достаточно хорошо знающих английский (про японский совсем молчу) игроков в России чудовищно мал, а, значит, «местное» предпочтение за Письшными ролевиками, где знание хотя бы одного иностранного языка не является необходимостью. Печально, так как русские рпгешники много теряют. Изливаться на эту тему, правда, можно до бесконечности, заумно и нудно пытаясь втолковать всем, что же так подкупает в японских RPG, но я не буду.

Вернемся к теме. Sony PlayStation и Wild Arms. Эта комбинация еще до появления Final Fantasy VII обеспечила приставке признание масс (в Японии и США), ибо именно «Дикое Оружие» (Wild Arms) явилось первой успешной RPG для PlayStation. В стране Восходящего Солнца успех той или иной игровой системы напрямую зависит от наличия игр именно этого типа, так как он в Японии чрезмерно популярен (заслуженно). В Wild Arms вы и двое ваших друзей в неком постапокалипти-

ческом мире сражались за добро и справедливость, в конечном итоге спасая родную планету от очередного полного уничтожения. Новинка и основная изюминка — возможность игры за каждого из героев по отдельности со своими заданиями, системой ведения боя, вооружением и прочими прибамбасами. Wild Arms — смесь action и традиционной RPG, а, значит, рассчитана на достаточно широкий круг игроков, что в свою очередь следило ее хорошо продаваемой.

Другим замечательным моментом стало введение трехмерных поединков с врагами, без чего теперь не обходится ни одна японская RPG. Тем не менее, даже для своего времени графика, сюжет и сама игра были несколько примитивными. Что не сказалось на успехе Wild Arms (напомню — это была ролевая игра номер один на PlayStation вплоть до появления Final Fantasy VII), а также на решении разработчиков выпустить продолжение: Wild Arms 2nd Ignition, что дословно переводится как Дикое Оружие: Второе зажигание.

Основным ее достоинством, по рассказам очевидцев, будет являться самый крутой на сегодняшний день трехмерный движок, позволяющий реализовать на PS как трехмерный мир, где происходит все действие, так и трехмерные сцены пошаговых битв. Кроме этого нам стало известно, игра теперь будет на двух компакт-дисках что,

несомненно, станет большим плюсом для этой RPG. По-прежнему участие в ней примут три героя, которые по сравнению с первой частью подросли (в прямом смысле) и стали теперь пропорциональных окружающему миру размеров. Будем также надеяться, что прекрасные, выполненные в стиле Аниме заставки из первой части найдут место во второй, иначе чем еще можно объяснить наличие двух дисков?

В Японии игру ждут с трясущимися руками полчища фанатов уже осенью 1999 года, выпуск за пределами страны Восходящего Солнца пока не объявлен, однако, помня успех первой части, в наступлении этого события никто не сомневается.

OPM



Wild Arms 2 отличается просто поразительным трехмерным «движком», способным генерировать в реальном времени не только битвы, но и целый мир.



DEW PRISM

Изначально считалось, что сюжет этой ролевой игры от Square будет крепко связан с сюжетом игры *Musashiden* (*Musashi* в американском варианте), да и называлась-то она изначально *Musashiden 2*. Но потом хитрые японцы пересчитали свои вероятные прибыли и решили срочно переделать игру в нечто новое. Видимо, решили они, что если уж и продолжать что-то, то только серию *Final Fantasy*.

Dew Prism является в своем роде шампунем Wash&Go игрового мира: он заключает в своем «одном флаконе» как бы две независимых игры. В одной части вы играете за некого Lou (или Rue — в своих пресс-релизах компания называет его по-разному), который занимается поисками таинственного объекта под названием **Dew Prism**. Rue считает, что эта штуковина поможет вернуть к жизни его сестру, которая три года назад отбросила средство передвижения по льду не без помощи, опять же, таинственного незнакомца. В другой части, которая практически не связана с первой, вам нужно будет руководить действиями принцессы Mint. На днях она узнает, что по каким-то непонятным причинам (местная конституция?) ее сестрица унаследует престол раньше, чем она сама. Поэтому принцесса отправляется путь на поиски той самой **Dew Prism**, которая поможет ей расправиться с этой сестрицей и стать королевой своей державы. Вдобавок к столь знакомым прыжкам и атакам каждый герой будет наделен набором уникальных для него способностей. Rue сможет превращаться в различных тварей и решать задачи при помощи их клыков и мозгов, Mint же будет покорять мир, используя свое волшебство, которое поможет ей найти слабости даже у самых громадных монстров. Тут наблюдается некоторая поэзия: ведь, как известно, в *Final Fantasy VI*, скажем, Rue обладает очень многим из того, чем обладал Гаю из упомянутой

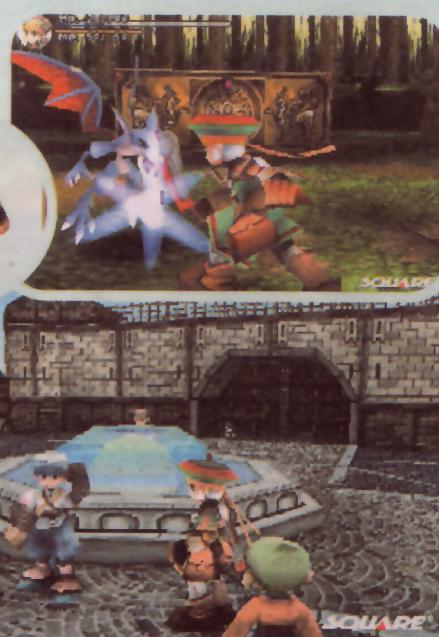
выше игры. После того как вы прикончите очередную особь нигде больше не встречающуюся вида животного, на ее морде вы обнаружите нечто типа монетки. Используя монетку, вы сможете по ходу игры превращаться в этого монстра и применять его неповторимые качества для борьбы с другими монстрами или просто для открывания дверей и расчистки преград. В этом смысле играть за Rue сложнее: ведь, не убив определенных монстров, вы не сможете преодолеть ряд препятствий и продвинуться дальше по игре. С Mint в этом смысле дела обстоят проще, поскольку волшебством она наделена изначально. Тут разработчики даже немного переборщили: играя за принцессу, многие головоломки в игре можно будет вообще не решать, а обойти, используя пресловутое волшебство. Однако ограничивающим фактором волшебства, как всегда, возникают злосчастные MP (magic points), которые, как обычно, приходится экономить. Пополнять запасы MP можно только уничтожая животный мир окрестных лесов. Дабы упростить применение

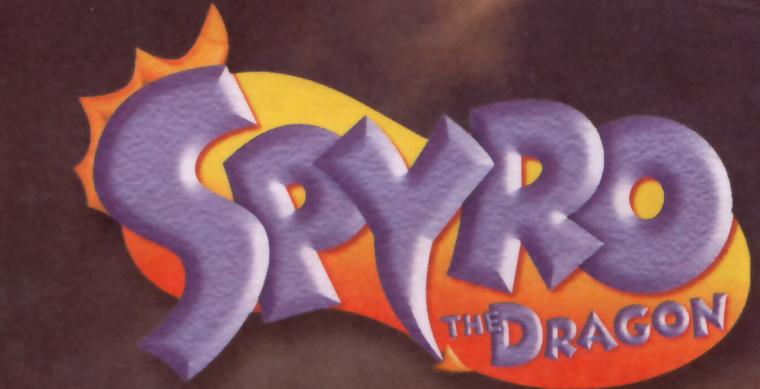
заклинаний, разработчики пошли по знакомому нам классическому пути «элеметалей», то есть разделили заклинания на три условных группы: вода, огонь, земля. Куда делись воздух, четвертая «элементаль», не совсем понятно, видимо, в этом и заключается великая инновация, обещанная нам фирмой Square. Графика игры напоминает несколько улучшенную графику *Musashiden*, игры, не пользовавшейся у нас таким ошеломляющим успехом, как в Стране Восходящего Солнца. Судить об игре еще довольно сложно, хотя, в Японии уже вовсю гуляет ее демонстрационная версия. С датой выхода же игры в Америке и Европе компания не определилась до сих пор, так что нам остается только ждать, устремив печальный взор в будущее и проверяя кошку бабушки из соседнего подъезда на наличие в ее голове монеток.

ОРМ



В *Dew Prism* игроков ожидает великолепно прорисованный красочный мир, очень похожий на тот, что был в *Brave Fencer Musashiden*.





Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

DIE HARD TRILOGY 2

В 1997 году Fox Interactive просто не могла нарадоваться своему хиту *Die Hard Trilogy* и денежкам, которые эта игра приносila. Теперь компания готовит следующую ее серию, которая опять предложит нам разнообразные типы интерактивных развлечений.

Die Hard Trilogy 2 построена на основе абсолютно нового сюжета и фактически под одним названием скрывает три разные игры в жанре action, точно так же, как и ее первая часть. На этот раз оперативным пространством героя, которого зовут John McClane, будет служить сверкающий пейзаж Лас Вегаса. Оригинальным сюжетом создатели

решили нас не баловать: как обычно, герой игры в самый не подходящий момент, на вящая своего друга Kenny, обнаруживает

себя в центре стремительно развивающихся событий. Вскоре он понимает, что обязан вступить в гонку со временем, дабы спастись самому, и, заодно, спасти и Лас Вегас от банды вооруженных до зубов и по последнему слову техники террористов, способных стереть город с лица земли. Стоить заметить, что в области политической корректности американская компания решила сделать небывалый шаг: состав этой террористической группировки действительно многонационален. Скажем, в каком американском фильме вы видели негра-злодея? А если даже и видели, то уж, наверняка, в качестве «хорошего» героя ему был противопоставлен другой, еще более афроамериканский представитель добра. Но не об этом идет здесь речь.

Как можно понять из названия, игра состоит из трех независимых «движков»; помимо этого в ней еще и предусмотрены два режима игры. В первом режиме игроку предлагается пройти игру от начала до конца в соответствии с сюжетом, то есть сыграть в adventure со всей промежуточной стрельбой и ездой, а во втором, аркадном режиме, вы можете выбрать «чистое» приключение с видом от третьего лица, поездить на машине или пострелять из пистолета от лица первого. Чтобы у любителей автосимуляторов не возникло желания сравнить *Die Hard Trilogy 2* с компьютерными автогонками прошлого десятилетия, N-Space изрядно попотела над этим режимом. Тем не менее, авто режим выглядит довольно-таки аркадно, а уж отстрел террористов вообще напоминает учебную стрельбу по картонным мишениям в форме людей из сериала «Полицейская академия». Создается впечатление, что всех негодяев цифровали с одного и того же человека (дай Бог, чтобы их вообще цифровали): позы абсолютно идентичны, целятся они совершенно одинаково; ползают, нагибаются, прыгают — тоже.

Есть и положительный элемент: террористы значительно поумнели и теперь умело уклоняются от выстрелов, прячась за разными бочками и ящиками. Приключенческая же часть, хотя и выполнена в том же стиле, выглядит почему-то куда приятнее. Значительная часть действия происходит в темноте, что несколько омрачает игру и делает ее чрезмерно коричнево-серой, но это уже наши придики. Высокая динамичность новой игры потребует от игрока напряжения, а также всяких приставочных «наворотов», типа светового пистолета и рулевого колеса, которые значительно облегчат ему жизнь.



Как и в прошлый раз игрокам в *Die Hard Trilogy* придется не только бегать по уровням, как в каком-нибудь другом проекте жанра action. *Die Hard Trilogy 2* будет объединять в себе сразу три игры, каждую из которых другие бы не постыдились выпустить по отдельности.



MISSION: IMPOSSIBLE



На боевом пояске PlayStation повис еще один скальп, снятый с Nintendo. Как говорил Зверобой, гуруны сами нарвались. Нечего было так расхваливать **Mission: Impossible**, называя ее самой-самой-самой кинематографичной игрой всех времен и народов.

Поклонники PlayStation, между прочим, тоже знают толк в кинематографе, так что отсутствие **Mission: Impossible** на этой платформе нельзя было расценивать иначе, как явную и жестокую несправедливость. Тем более, что у этой игры такой замечательный саундтрек! Но, как обычно и бывает в фильмах, добро в конце концов победило, а хорошие парни торжествуют и играют в **Mission: Impossible** на PlayStation.

Итак, что мы имеем в нашем активе... Во-первых, много оружия, включая крупнокалиберную морскую артиллерию. Во-вторых, огромное разнообразие действий. В-третьих, плацдармом для вашей шпионской деятельности будет служить весь наш безумный и бескрайний мир, начиная от штаб-квартиры ЦРУ и КГБ и заканчивая боевым катером, бороздящим океанские просторы. Насилия будет мало. На этом настояла кинокомпания Paramount, опасавшаяся, что лихие парни из Infogrames превратят их джеймсбондовский боевик в очередную компьютерную бойню. В итоге получилась игра, которую с полным правом можно назвать «шпионским симулятором». Как сказал Артур Хаутман, продюсер **Mission: Impossible**, «в этой игре мы постарались создать атмосферу, подобную той, что царит в фильмах Альфреда Хичкока и Орсона Уэллса. Напряжение медленно нагнетается, и когда вы предчувствуете ужасную развязку, угроза оказывается мыльным пузырем. Вы облегченно вздыхаете, и вот тут-то начинаются настоящие неприятности».

Я полностью разделяю мнение Хаутмана. По моему глубокому убеждению, шпионские игры надо делать в жанре **adventure**. Для этого есть масса веских причин, но главное, что **adventure** великолепно передает психологическую атмосферу шпионского триллера. Трудные боевые задания, постоянная нехватка времени, происки вражеских агентов, моральный прессинг — всего этого нельзя почувствовать в полной мере, играя в **action** или **quest**. Узкие рамки этих жанров диктуют нам

свою модель поведения: либо думай, либо стреляй. А **adventure** объединяет этих двух видеоигровых китов в единый жанр, гармонично объединяющий в себе пальбу с размышлениями. Стреляешь — думаешь, снова думаешь и опять стреляешь.

Те, кто играл в **Mission: Impossible** на Nintendo, наверняка отметили хорошую графику и динамичный сюжет. Конечно, сценарий игры несколько отличается от генеральной линии фильма, однако это ничуть его не портит. С первых минут **Mission: Impossible** поражает своей зрелищностью. Некоторые дефекты графики, вроде выпадающих полигонов, являются безусловными вкраплениями дегтя в большой бочке меда, однако через некоторое время их просто-напросто перестаешь замечать. Масштабность происходящего на экране перекрывает любые неприятные детали.

В **Mission: Impossible** не будет **multiplayer**'а, однако я и не вижу в нем особой надобности: игра по своей сути абсолютно индивидуальна. Зато, как я говорил в начале, звуковое оформление этой шпионской саги заслуживает всяческих похвал. Музыкальная тема из фильма **Mission: Impossible** звучит постоянно, однако чтобы игрок не устал от однообразия саундтрека, Infogrames попросили ряд диджеев обработать и смикшировать эту музыку, что придает игре удивительный колорит. Миссия главного героя, как обещают разработчики игры, будет довольно сложной. Но это не должно пугать истинных любителей

adventure: приключение редко бывает простым. К тому же на первых уровнях вы сможете выработать необходимые навыки для успешного противоборства со всесильными спецслужбами. По словам Хаутмана, наибольшую сложность представляет собой терминалная комната в штаб-квартире ЦРУ, в которой установлена лазерная система охраны. Однако старина Хант, главный герой игры, основательно подкован во всех этих высокотехнологичных штучках, что значительно облегчит вам задачу. В запасе у Ханта имеется набор специнструментов, которые позволяют перенаправлять лазерные лучи, изменять внешность и совершать еще десятки подобных трюков.

Так что тем читателям, которые никогда не видели **Mission: Impossible** на Nintendo, я очень рекомендую ознакомиться с этой игрой, когда она выйдет на PlayStation. Она не может не понравиться.

OPM



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Археология — штука парадоксальная. Казалось бы, специалисты по древним цивилизациям должны быть глубоко мирными людьми, чья жизнь проходит по схеме «экспедиция-кабинет-музей». В нашем представлении оружие археолога — это маленькая лопатка и кисточка, которой он стряхивает песок с очередной находки. Однако производители видеоигр считают такое мнение о людях этой профессии устаревшим и стереотипным.

Современные археологи — это супермены, ведущие жизнь в стиле action. Они одинаково хорошо разбираются в кинжалах времен шумеро-аккадской цивилизации и пистолетах системы «Беретта», их удар обладает поистине сокрушительной мощью, а в искусстве метания топора они превосходят самого Джеронимо.

Первым археологом новой формации стала небезызвестная Лара Крофт. Успех многочисленных сиквелов к игре Tomb Raider убедительно показал правильность такого подхода. Древние храмы, заколдованные сокровища, забытые культуры — все это является замечательными декорациями для стремительного и динамичного action'a. Однако не стоит забывать о том, что задолго до появления Лары умами всего прогрессивного человечества



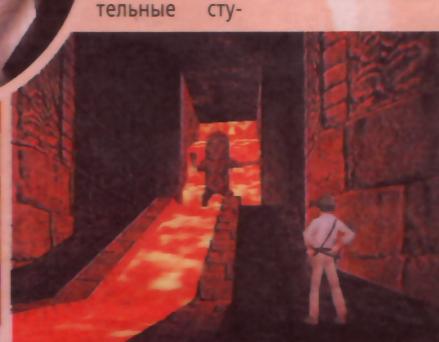
завладел другой героический археолог, чьи приключения нашли свое отражение в нескольких кинофильмах и гигантском количестве разнообразных игр. Как вы понимаете, речь идет об Индиане Джонсе.

Итак, Индиана возвращается. Но на сей раз, к моему глубокому сожалению, этот обаятельный ученый будет противостоять не алчным охотникам за трофеями и не эзсовским археологам, а правительству Советского Союза. Утешает одно: сюжет игры *Indiana Jones and the Infernal Machine* весьма напоминает очередную историю о похождениях Джеймса Бонда, что подразумевает полную беззлобность и изрядную долю иронии. Как говорят в таких случаях американцы, «no offence». Мол, не обижайтесь, шутим мы.

Ладно, будем снисходительны и, как говорят в суде, рассмотрим дело по существу. Итак, на дворе 1947 год. Инди восстанавливает свои силы после успешной, но чер-

товски утомительной экспедиции в Атлантиду. Он вернулся в родную Юту, где его ждет профессорский кабинет, любознательные сту-

денты и целая куча доисторических диковинок, которые надо пронумеровать, изучить и поместить в университетский музей. Короче говоря, полная идиллия. Но большая политика смешивает все его планы. Диковинки остаются непронумерованными, студенты брошены на произвол судьбы, а сам профессор Джонс устремляется к черту на рога, в далекую и загадочную страну с труднопроизносимым для американца названием Kazakhstan. Дело в том, что передовые советские ученые обнаружили древние манускрипты, в которых подробно описывается схема сборки некой адской машины, которая позволяет открыть двери между измерениями, что даст Советскому Союзу очевидное стратегическое преимущество. Этот зловещий агрегат был построен в 78 году до нашей эры по приказу вавилонского царя Небукадназара. В общем, вещь вполне серьезная и убедительная. Центральное разведывательное управление в лице небезызвестной Софии Хапгуд решило во что бы то ни стало сохранить баланс между сверхдержавами и найти детали, необходимые для создания этой пресловутой машины. Хитрая женщина поняла, что простодушный профессор является именно тем человеком, который идеально подходит для выполнения этой сложной и опасной миссии. И мистер Джонс как благородный джентльмен соглашается на эту авантюру.



Перед вашими глазами находятся картинки из версии *Indiana Jones* для персонального компьютера. Версия этой игры для PlayStation, скорее всего, будет выглядеть практически также.

С этого момента вы в лице видеогового археолога должны опередить конкурирующую контору, возглавляемую доктором Геннадием Володниковым. Ваше соперничество растянется надолго: игра состоит из шестнадцати объемистых уровней, среди которых будет Казахстан, Вавилон, Мексика, пирамиды ацтеков, подземные лабиринты ольмеков и множество других предельно экзотических



мест. Апофеозом всего должно стать сражение в Атериуме, потустороннем мире, куда можно проникнуть через башню Бабел в Вавилоне. Здесь вам придется столкнуться с богом зла Мардуком, который является достойным противником даже для Индианы Джонса. Отмечу, что в вавилонской мифологии бог Мардук является олицетворением вселенского добра, так что простодушные американцы опять попали пальцем в небо. Но не будем злорадствовать.

Итак, как я уже говорил, **Indiana Jones and the Infernal Machine** представляет собой типичный action а ля Tomb Raider. Тем не менее, интеллектуальные парни из LucasArts решили привнести в игру немного пищи для ума и разбили многочисленные сражения некоторым количеством adventure-элементов. Такое сочетание выглядит как сыр рокфор с зеленой плесенью — несколько неожиданно, но при ближайшем рассмотрении достаточно гармонично. Тем нашим читателям, которые не любят прерывать поток action'a всячими заумными квестами и головоломками, сообщаю, что головоломки будут легкими, а тупиковые варианты сценария в *Indiana Jones and the Infernal Machine* полностью отсутствуют. Зато в этой игре присутствует огромное количество

разнообразного оружия, главным из которого является фирменный кнут, без которого Индиану Джонса представить столь же сложно, как горца Маклауда — без самурайского меча. Многофункциональность кнута просто поражает воображение. С его помощью вы сможете преодолевать любые препятствия, перепрыгивать через пропасти, находить секретные проходы, подбирать всякого рода предметы и, в конце концов, сражаться с врагами.

Кстати, о врагах. Если вы внимательно смотрели все три серии кинофильма о приключениях Индианы Джонса, то могли заметить, что в каждой серии есть некие существа, целью которых является постоянное и абсолютно безотносительное запугивание главных героев. Они существуют исключительно для того, чтобы наводить ужас на Инди и его друзей. В первой серии это были змеи, во второй — сколопендры и прочие членистоногие, а в третьей — крысы. Создатели игры **Indiana Jones and the Infernal Machine** решили поступить по-дзенски и заменили всех этих насекомо-пресмыкающихся на вполне серьезных потусторонних персонажей. Однако авторам так и не удалось избавиться от кинематографических пережитков — что неудивительно, ведь фирма принадлежит видному киношнику Джорджу Лукасу — поэтому злодейские персонажи получились комбинированными. Так что в игре вы найдете и змеиного бога, и крысиного демона, и даже некое членистоногое, но при этом глубоко мистическое чудовище. Но Индиана, надо отметить, тоже не лыком шит. Как оказалось, мирный археолог об-

ладает магическими способностями, которые увеличиваются по мере нахождения им очередного фрагмента адской машины. В качестве дополнения к этой мистической силе игроку предлагаются: револьвер, автоматический пистолет, штурмовая винтовка, базука, ручные гранаты и, как сказано в пресс-релизе, «всемирно знаменитая русская автоматическая винтовка системы Калашникова калибра 7,62». В самом деле, куда там Мардуку против Калашникова!

Разработчики игры обещают порадовать любителей PlayStation новыми графическими технологиями, ускоренным frame rate, экстремально полигонными полигонами и прочими научными диковинками. Несмотря на то, что все указанные чудеса техники входят в джентльменский набор любой новой разработки, **Indiana Jones and the Infernal Machine** действительно будет очень красивой и эстетичной игрой. По крайней мере, она будет первой полностью трехмерной игрой с Инди в главной роли. Многомерный археолог будет крайне зрелищно прыгать, сражаться, бегать, ползать и совершать еще около десятка разнообразных action'ов. Так что скучать нам с вами не придется. Игра обещает быть крайне динамичной: за любым поворотом вас будет подстерегать недруг, вооруженный до зубов, или доисторический демон с саблевидными когтями.

По словам Тима Райна из отдела маркетинга фирмы LucasArts, «**Indiana Jones and the Infernal Machine** является основным конкурентом Tomb Raider среди 3D action/adventure. Количество возможностей, которыми обладает герой нашей игры, является поистине огромным. Игроков ждут около сорока разновидностей врагов, масса таинственных, но дружески настроенных незнакомцев и еще куча всяких сюрпризов и головоломок. По сути дела это — именно та игра, которую мы все уже давно ожидали».

Конечно, они все так говорят, и специалисту по маркетингу стоит верить примерно на столько же, насколько стоит верить кандидату в президенты, однако LucasArts редко обманывает наши ожидания. Что же, ближе к осени мы сможем составить наше личное мнение по поводу новых приключений доктора Джонс...

ОРМ

FORMULA 1'99



Хотя и наивная, но довольно милая игра **Formula 1 '98** от Psygnosis целый год была объектом издевательств и насмешек журналистов и игроков. Западные PSX-профи говорили, что машины передвигаются в ней как подержанные «Шкоды», да и вообще считали ее полным провалом по сравнению с версией '97 года. Поэтому первое, что сделала Studio 33, взявшись за разработку очередной игры из серии — это уничтожила какие бы то ни было следы движка **F1 '98**. Затем разработчики заново создали все треки, причем, по их словам, воспроизвели их с точностью до придорожного рекламного щита. Дабы украсить игру всяческими «прибамбасами», Studio 33 немного перегнула палку:

в полном варианте игрок входит в игру теперь за два дня до начала соревнований, адаптируется к погоде, к дорожному покрытию, имеет возможность посидеть на трибуне и т.п. Выкупив у фирм-производителей автомобилей всю статистику по соревнованиям за последние десятилетия, компания с ее помощью сделала автомобили совсем уж реальными, может, даже слишком. Скажем, по этой статистике фордовские двигатели сгорают чаще, чем двигатели Ferrari, так и в игре у фордовских двигателей поломок будет больше. Так же обстоят дела и с коробкой McLaren и многими другими машинами. Помимо этого разработчики, как обычно, обещают улучшенный AI, режим для двух игроков в **Championship**, режим для четырех игроков, но теперь без **Championship**, и многое другое. Поживем — увидим.

ОРМ

GEKIDO

Gekido — это новая попытка разработчиков несколько приукрасить жанр кровавого файтинга неким интеллектуальным элементом. По своему же построению эта игра напомнит нам *Fighting Force* или *Saboteur* (новую разработку компании Eidos).



Итак, в 2011 году программа какой-то крупной корпорации по сдерживанию вируса, что называется, «сглючила» и породила некую человекообразную форму жизни, которая, быстро оценив преимущества свободы, начала расплзаться по белу свету. В связи с этим судьба мира, естественно, находится в руках призванного правительством спецназа, который способен спасти человечество от преждевременного апокалипсиса. Помимо принятия участия непосредственно в драках игроку придется также заниматься обдумыванием головоломок, свойственных больше жанру приключения. Поэтому в процессе игры о сюжете забывать не придется (а это не только можно, но и стоит сделать в подавляющем числе файтингов). Именно этим **Gekido** напоминает старые аркадные приключения типа *Double Dragon*. Игрок может выбрать од-

ЖАНР: драка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: GremlinКОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: осень 1999

ного из четырех героев, стили действия которых коренным образом отличаются, насобирать уйму оружия, чтобы разносить на куски монстров и изобилующие детали местного пейзажа, и ощутить на своей шкуре удары ног трех противников одновременно. Естественно, движения героев были оцифрованы с настоящих живых прототипов, а световым эффектам, сопровождающим использование различного оружия, было уделено буквально все внимание разработчиков. А теперь несколько слов о графике. **Gekido** выглядит пока несколько угловато, хотя в движении это и не так заметно. Будем надеяться, что за оставшиеся месяцы разработчики «дошлифуют» игру — и тогда, вероятно, она сможет претендовать на высокую популярность.

ОРМ



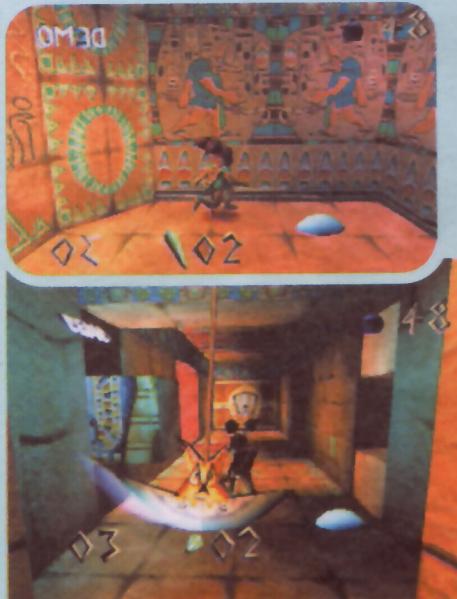
DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

TRICK N TREASURE



Издательство Psygnosis в данный момент работает над своей новой приключенческой игрой, которая будет называться *Trick n Treasure*. Действие этой игры будет происходить на маленькой планете под названием Dorc. Злобные пришельцы (а другие разве бывают?) убили правителя Dorc, и все жители планеты ищут нового предводителя, который мог бы их освободить.

Стать новым королем Dorc не так уж и просто, так как для этого придется найти все части древней короны, которые были запрятаны по всей планете. И вы, как потенциальный лидер, решаетесь отправиться на поиски частей магического артефакта. Естественно, что не вы один пытаетесь заполучить себе корону. Кроме вас попытаются сделать это первыми и множество других героев. Для борьбы с конкурентами вам будут даны пятнад-



цать видов ловушек и примерно столько же заклинаний. Помимо экзотических приспособлений вы сможете применять также и стандартное оружие.

В *TnT* планируется сделать восемнадцать разнообразных уровней, которые будут расположены в шести зонах. Кроме одиночного режима игры, разработчики планируют сделать еще и Deathmatch. Ко всему вышесказанному можно добавить то, что новое творение Psygnosis выйдет уже в самом ближайшем будущем.

ОРМ △

ЖАНР: action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCE/DisneyКОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: осень 1999

TARZAN

Компания Disney Interactive вновь собирается порадовать всех любителей трехмерных бродилок. На этот раз она решила выпустить игру *Tarzan*, создающуюся по одноименному мультили-

кционному фильму. Главным героем новой бродилки, как вы, наверное, догадались, будет отважный юноша по имени Тарзан. По известным всем причинам этот молодой человек в младенческом возрасте попал в джунгли, где и воспитывался впоследствии обезьянами. Но даже в глухих африканских джунглях настигла бедного Тарзана обычная человеческая любовь. Он встре-

тил и полюбил прекрасную девушку, которую в скором времени нагло похищают... Немного погоревав, наш герой решил отправиться на поиски любимой.



Такова предыстория игры, которая полностью повторяет сюжет мультфильма. В *Tarzan* вам предстоит пройти четырнадцать огромных уровней, которые, по заверениям разработчиков, будут идеально проработаны и поразят своей детализацией любого игрока. По ходу игры вам предстоит совершать головокружительные прыжки по лианам, прогулки на слонах и т.д. Судя по картинкам из игры, можно точно сказать, что Disney Interactive готовит по-настоящему отличную игру, которая, безусловно, станет хитом.

ОРМ △

ЖАНР: гонки
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/
Stormfront Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: конец 1999

КОРОЛ
ША

HOT WHEELS TURBO RACING

Игрушки настоящие теперь никого не волнут. Зачем вообще они нужны, тратишь свои тяжело заработанные деньги на покупку очередного набора LEGO, солдатиков или машинок для ненаглядного чада, а ему все мало, еще купи то, купи се, да поскорей. Как ни возмутиться, однако выход придуман вездесущими программистами. А что, сказали они, будет, если мы все виртуализируем, компьютеризируем, посадим деток перед голубым экраном и пусть себе играют. Родители в восторге: большой набор игрушек, собранных в одной программе, машинки и солдатики не валяются по всей квартире, а у собак нету заворота кишок от очередной порции проглоченных деталей конструктора LEGO.

Все это представляется очень порочным, детей лишают нормального активного времяпрепровождения, получая в конечном итоге подспиватых, толстопузых иждивенцев, которые только и могут, что на кнопки нажимать. Жуть.

Очередной проект компании Electronic Arts и их сподвижников из Stormfront Studios (ранее известных нам по Nascar'99) пытается втиснуться в уже довольно плотно занятую нишу

гонок на игрушечных машинках. Кто не помнит, посмотрите на серию Micro Machines. В данной же игре, которая называется **Hot Wheels Turbo Racing**, в ваши руки вверяют около 40 различных машинок (пусть вам не режет глаз это слово, но применительно к этой игре иначе и не скажешь!), которые предстоит прокатить по большому числу трасс в четырех мирах (Дикий Запад, Вулкан, Ледник и Дом с приведениями). Все «автомобили» серии **Hot Wheels** хорошо известны американским детям, россияне же еще успеют с ними ознакомиться после выхода игры.

Смысл вкратце таков: строится из кусочков двухрядный «путепровод», берущий начало, например, на столе и оканчивающийся где-нибудь в середине комнаты. Затем по нему пускаются машинки (охх...), естественно, наперегонки.



Ну и в чем же изюминка, спросят ничем не удивленные игроки. Соль, по мнению разработчиков, заключается в строении трасс, которые изобилуют разнообразными трамплинами, «мертвыми петлями», обрывами, пересечениями рядов вышеописанного «путепровода», что приводит к множеству комичных ситуаций (в теории) и восхищенных вздохов. Во время всех этих кульбитов, прыжков и прочих преодолеваний гравитации вы имеете ограниченный контроль над машинкой, т.е. дозволяется рулить в воздухе. Очень оригинально. Тем не менее, американские дети просто с пеной у рта ждут эту гонку, а что получится у Snowfront Studios и Electronic Arts, посмотрим. Счастливого им детства.

OPM

ЖАНР: приключение
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Virgin/Capcom

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: конец 1999

MEGAMAN LEGENDS 2

Всеми любимая компания Capcom в скором времени собирается выпустить продолжение своей популярной игры **Megaman Legends**. К сожалению, владельцы PlayStation PAL не смогли по достоинству оценить оригинальную версию MML, так как она вышла лишь за пределами Европы. Но разработчики из Capcom с уверенностью заявляют, что **Megaman Legends 2** непременно появится и в Европе. Что ж, поживем увидим, а пока, опираясь на предоставленные материалы, попытаемся подробнее рассказать вам о новой игрушке.



Megaman Legends 2, как и его предшественник, будет приключенческой игрой (возможно, даже с элементами RPG). Все действие в ней будет происходить в неком футуристическом мире, которому, естественно, угрожает опасность. Спасти мир суждено лишь избранному, то есть нашему вечному герою Мегамэну. Пока еще не до конца известно, как выглядит мир в **MML2**, но, скорее всего, в нем игроку будет

предоставлена полная свобода, и ваши действия в нем не ограничиваются прохождением уровней. Все окружение в игре полностью трехмерно и выглядит как качественный японский мультифильм, так что на счет внешнего вида беспокоиться не стоит. В заключение можно сказать, что **Megaman Legends 2** выйдет в Японии уже этой осенью. И тогда мы сможем уже более подробно осветить данный проект.



OPM

VAGRANT STORY



«Бродяжная история», или «История Бродяги», в любом случае *Vagrant Story* — новейшая ролевая игра от всем известной компании Square. Конечно, наши японские друзья не слишком задумываются над смыслом названий, ибо в стране Восходящего Солнца считается очень крутым, когда та или иная игра, фильм или еще какое произведение японской художественной мысли имеет красивое, звучное английское имя, даже если оно ничего не обозначает. Главное, чтоб было на иностранном языке. Боюсь даже подумать, что бы мы смогли услышать, если бы родимый русский использовался для подобных целей...

Ну, раз уж обозвали «Бродяжная история», значит придется смириться. Главное в конечном итоге ведь не то, как та или иная игра зовется, а то, что собой представляет. В данном случае нас ожидает еще один «приятный» сюрприз. Над данным проектом медленно, но неустанно корпит небезызвестный Yasumi Matsuno, создатель одной из самых лучших игр на PlayStation — *Final Fantasy Tactics*, и его идейный брат по цеху, также приложивший свою небольшую японскую ручку (хотя, если он борец суммо, это будет, пожалуй, далеко не маленькая и совсем не ручка) Akihiko Yoshida.

Все, и автор в том числе, сразу поднапряглись, раз такие знатные господа опять взялись

за работу, значит, нас ждет очередная тактическая РэПэГэ?! Однако тут-то разработчики напустили туману и отказываются разъяснять исходящим пеной фанатам, какого пла- на будет их новый шедевр и будут ли в нем вообще хоть какие-то элемен-ты так полюбившихся игрокам всего мира тактических сражений.



Зато они всех «порадовали» следующим заявлением: *Vagrant Story* будет проходить до конца за 5-6 часов!!! ЧТО ЗА ИЗДЕВАТЕЛЬСТВО?! Это, значит, покупает некий среднестатистический человек себе этот диск, приходит домой, включает приставку, расслабляется и тут... ОБЛОМ, GAME OVER и все такое! Единственное, что приходит на ум, так это то, что господа хорошие разработчики решили извязть целую серию игр с одним действующим героям или миром, наподобие того, что происходит с *Abe's Odessey*. Да и потом, где это видано, чтоб игру называли ролевой, а она длилась всего 5-6 часов?! Непонятно.

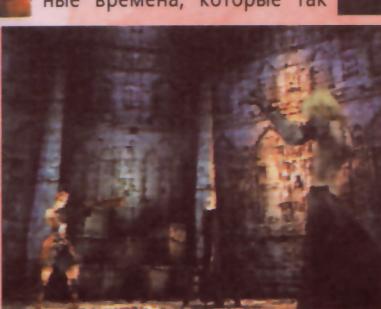


любят японские разработчики, жил да был некий Специальный Агент Эшли Райот (Ashley Riot). И все бы было ему ничего, только вот злобные программисты взяли и воткнули ему в... спину провода контроллера и заставили подчиняться игроку. А последний ничего лучше не смог придумать, как начать им манипулировать, заставляя выполнять сложнейшее задание по освобождению от оккупантов замка некого Герцога Бардорба (Duke Bardorba). На своем нелегком пути нашему герою встречаются многочисленные монстры, ловушки и другие опасные и сложные препятствия, как всегда, в общем.

Как Специальный Агент будет разрешать свои трудности, пока не ясно, механизм проведения поединков, как уже говорилось, скрыт плотным покровом тайны, однако, как нынче водится, графика будет объемной, музыка хорошей — другого от Square мы и не ждем. Сей прекрасный продукт появится на полках счастливых японских магазинов уже осенью этого года, ну а в наши края попадет чуть попозже, тогда и вернемся к данному проекту.



Вдоволь напереживавшись, пора бывшему рассказывать и о сюжетной завязке. Когда-то давным-давно, в средневековые темные времена, которые так



1 Таких игр не бывает.

2 Полный провал по всем статьям.

3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.

4 Уровень ниже среднего.

5 По всем параметрам средняя игра.

6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.

7 Хорошая игра с мелкими недостатками.

8 Очень хорошая игра.

9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.

10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА 5
ЗВУК 5
GAMEPLAY 5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 5

5.0



Используемые обозначения



34 APE ESCAPE

38 DRIVER

42 CROC 2

44 OMEGABOOST

46 V-RALLY 2

ОБЗОР



48 EVIL ZONE

50 BIG AIR

52 BLOODY ROAR 2

APE ESCAPE



«А лисички взяли спички, к морю синему пошли, море синее...» Так, стоп, о чём это я? Какие такие лисички? Нет здесь никаких лисичек, да и собачек с зайчиками тоже нет, только обезьяны одни. Что-то меня сегодня куда-то не туда понесло. Интересно, к чему бы это? Ну да ладно, вернемся к теме.

И так, лисич... тьфу ты, то есть обезьяны взяли, точнее, даже не взяли, а, прямо скажем, «свистнули» из под носа у растяп ученых новое таинственное (и просто позарез необходимое всему человечеству) устройство — Peak Point

Helmut. Для чего конкретно был нужен этот самый Peak Point Helmut, а также принцип его работы и зачем именно он был так необходим всему прогрессивному человечеству, с трудом догадывались даже ученые-разработчики, не говоря уж о рядовых гражданах. Однако обезьян подобная неопределенность не остановила, а даже еще более раззадорила. Ведь всем известна свойственная хвостатым предкам (по крайней мере по мнению господина Дарвина) человека

страсть ко всяким блестящим штучкам с обилием всяческих кнопочек, стрелочек и прочих загогулинок. А может похитители руководствовались какими-то другими мотивами, но факт остается фактом: Peak Point Helmut исчез, и виноваты в этом именно мартышки, точнее не мартышки, а одна мартышка с поистине королевским именем — Scepter (что переводится на русский язык как скипетр). И, самое интересное, данной мартышке, в отличие от самых ученых умов планеты, сразу же удалось найти прибору оптимальное применение. Оказалось, с помощью Peak Point Helmut можно изменять прошлое! И в изощренном злодейском мозгу Scepter'a моментально родился гнусный план — поменять ход истории так, чтобы во главе мира стояли не какие-то там жалкие людишки, а братья обезьяны, конечно же во главе с самим великим и справедливым, правильно, — Sceter'ом. «И действительно, имя королевское у нас уже есть, приборчик тоже в наличии, осталось только, для полного счастья, трон заполучить, вот, собственно, и все... Ну вот разве еще рыбку золотую на посыпки... Хотя нет, рыбку оставим на потом, сперва займемся троном,» — подумал негодяй и, собрав несколько верных прислужников, кинул-



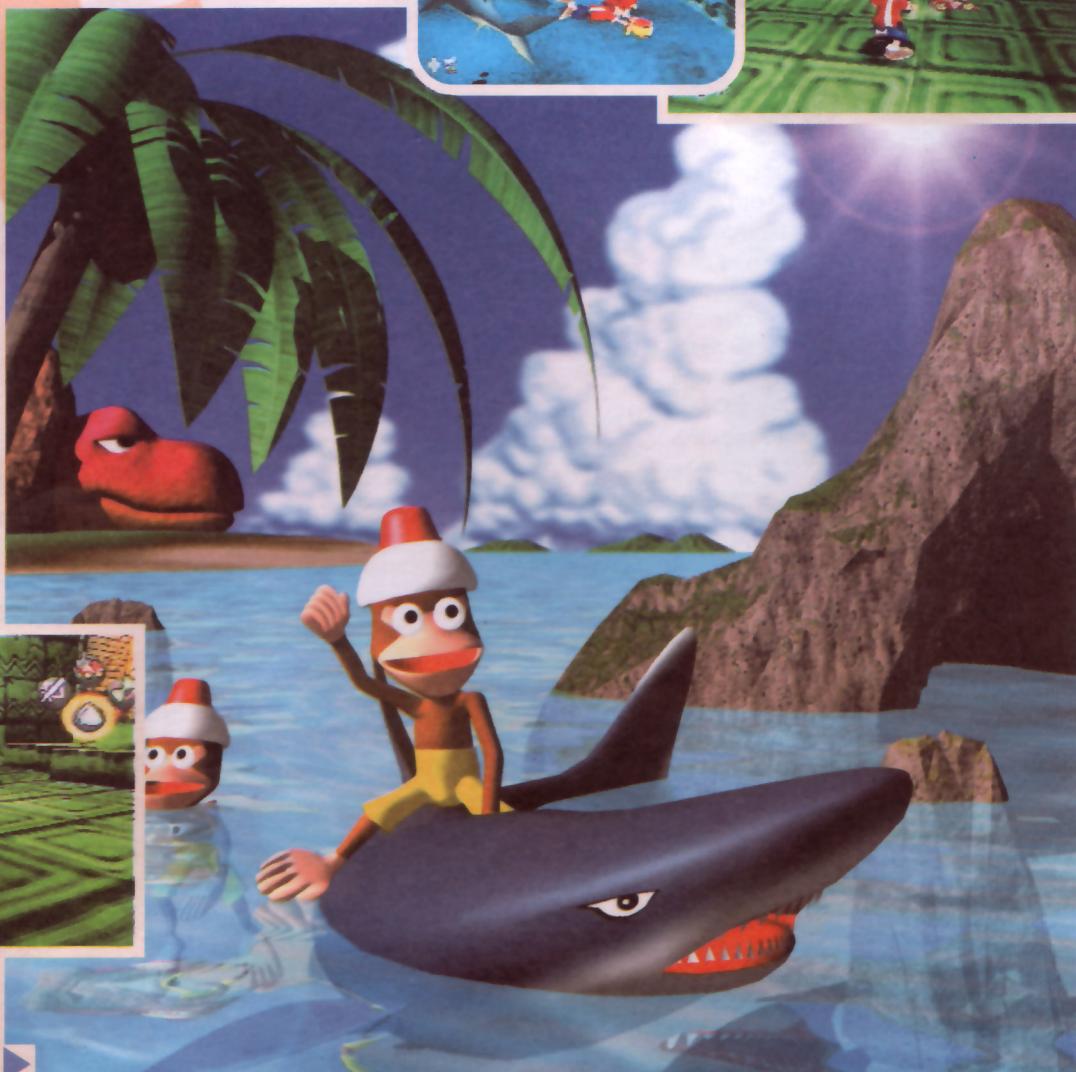
ся перекраивать историю на свой вкус и лад. Такой вот маленький шаг для одной обезьяны — огромная проблема для всего человечества. Но где же танки? Где авиация? Где герои десантники (которые уже месяц как должны были вернуться с Фобоса)? — спросите вы. Увы, человечеству было не до обезьян. Политики были заняты обсуждением очередного скандала вокруг братьев Марио, военные бомбили Занзибарские степи Metal Gear'a, а последний герой боевика только-только вышел на пенсию. И, возможно, человечество так бы и сгинуло безо всякого следа, если бы ни двое обычных мальчишек. Увидев полное бездействие взрослых, юные герои решили взять ситуацию в свои еще неокрепшие руки и, объединив усилия со своим другом — чокнутым профессором, порешили: а) выполнению гнусного плана помешать; б) прибор у обезьян изъять; в) зачинщика беспорядков — Scepter'a в качестве наказания лишить ежедневной порции бананов и на зиму отправить в зоопарк города Новосибирск. Однако спланировать все было легко, а вот с претворением в жизнь возникли определенные осложнения. Дело в том, что, даже несмотря на представленное рекомендательное письмо профессора, правительство отказалось выдать школьникам хотя бы одну термоядерную бомбу. А в ответ на более настойчивые просьбы сперва захотело выдать ремня, но потом сжалось и предоставило в помощь: сеть рыболовную, кинжал сувенирный производства завода имени «Третьей победы монгольского народа в четвертой пятилетке прошлого столетия», плот надувной спасательный 1954 года выпуска и игрока стандартного в количестве одна штука.

Так что, увы, уморить всех мартышек за раз точечным ударом не удастся, придется брать по одиночке. Ну да не беда, прорвемся, где наша не пропадала!

Что ж за дело. По жанру **Ape Escape** типичная платформенная бродилка и, так же, как и *Spyro the dragon*, ориентирована прежде всего на игроков младшего возраста, хотя интересна будет, несомненно, всем. Игровой процесс ничем особым не выделяется и является стандартным для подобных игр. Управляя вашим персонажем, вы должны путешествовать по временам и весям игрового мира **Ape Escape** и заниматься ловлей обезьян. Делается это следующим образом: обнаружив очередную мартышку, вы тихонько к ней подкрадываетесь, подкрадываетесь, подкрадываетесь, а потом — раз кинжалом по башке, и пока она, голубушка, пытается сообразить, что к че-

му, в сетку ее и в зоопарк. Звучит просто, но в реальности сделать это не так-то легко. Са-

ми по себе мартышки в руки не даются, убегают, метко кидаются банановой кожурой, а при случае могут довольно сильно засветить лапой в нос. Но и мы не лыком шить! В распоряжении игрока есть множество весьма полезных средств: обезьяний радар, чтобы искать обезьян, пропеллер, чтобы летать, и даже машинка с дистанционным управлением, чтобы



Игры про обезьян большая редкость. Но гораздо большая редкость — это игры, созданные эксклюзивно для Dual Shock'a.



развлекаться, шучу, на самом деле очень необходимая в прохождении вещь (зачем, говорить не буду, купите игру, сами узнаете). Плюс к этому щедрые ребята из SCEI заботливо предусмотрели несколько различных средств передвижения, начиная с банального надувного плита и заканчивая танком (!!!). В общем арсенал, достойный персонажа Арнольда Шварценеггера в фильме Хищник, ну или, на худой конец, Мишки Квакина из «Тимура и его команды», то есть, простите, команды. Однако несмотря на всю «серьезность» представленных в игре технических средств, **Ape Escape** носит явно ненасильственный характер. Как уже говорилось выше, игра делалась прежде всего в расчете на игроков юного возраста, и это чувствуется во всем, начиная от

уровня сложности и заканчивая графическим оформлением и звуком. Игра довольно проста в прохождении, однако это вовсе не означает, что компьютерный интеллект слаб. С мозгами у ваших электронных оппонентов все в полном порядке (или максимально близко к этому), по крайней мере явных признаков слабоумия мной замечено не было. То же самое касается и камеры. Разработчики решили поступить хитро и, вместо того чтобы пытаться сделать невозможное с алгоритмами, просто-напросто доверили управление камерой игроку. Круто, вот только от процесса игры немного отвлекает, но зато теперь свалить собственные ошибки на плохую работу камеры вряд ли удастся. Вот так-то! Побудете сами с часок режиссером, будете знать, как ругать разработчиков (мол, то нам не то, это не это). Оказывается, не так уж все и просто!

И раз уж речь зашла о всяких электронных наворотах, самое время для пары слов о технике. **Ape Escape** стала первой игрой для PSX, использующей все возможности аналогового контроллера и в обязательном порядке требующая наличия оного у игрока (в противном случае игра грязно «ругается» и сдвигаться дальше заставочного экрана ну никак не позволяет). Полный аналоговый контроль, скажу я вам, это нечто! Используются все кнопки джойстика, аналоговые штурвалы и даже третий шифт (L3, R3). При этом все плавненько, мягонько и вообще просто замечательно. Но требует определенного времени на привыкание, и, на мой взгляд, цифровое управление все же немного четче. В общем, разработчиков можно похвалить, а если бы еще была предусмотрена поддержка обычных цифровых джойстиков, то все было бы просто превосходно.

Графика вполне соответствует требованиям дня. Яркие «анилиновые» краски, большие трехмерные миры (с весьма недурным дизай-

ном) и ошеломительные спецэффекты. При этом движок обладает вполне приличной скоростью и практически полным отсутствием глюков (по крайней мере видимых «невооруженным» глазом). Правда, за скорость пришлось заплатить некоторым минимализмом дизайна, но игру это нисколько не портит, а даже способствует созданию определенного настроя. Звук также довольно хорош. Все качественно и со вкусом, но мне почему-то не понравилось. OffSpring'a переслушал, что ли?

В общем, с техникой в **Ape Escape** все в порядке, как, собственно, и с игровым процессом. И хотя мне трудно судить, сможет ли игра стать достойным конкурентом *Spyro the dragon* (время покажет), детям она определенно придется по вкусу, как, впрочем, и взрослым. Ведь каждый взрослый, как известно, в глубине души немножечко ребенок.

ОРМ X



ОРМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая семейная игра для широкого круга игроков. Неплохая альтернатива *Spyro the Dragon*.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если бы не тот факт, что для данной игры просто необходимо иметь Dual Shock, то не было бы цены этому неординарному проекту.

Для сравнения

ИГРА: *Spyro The Dragon*РАЗРАБОТЧИК: *Universal*

Стандартная трехмерная бродилка, которая имеет все шансы понравиться большому кругу игроков. В отличие от *Ape Escape* она абсолютно лишена оригинальности, что ей совершенно не мешает приносить людям необходимый минимум удовольствия.

GRAN TURISMO

Революционное качество!

Центральный диск
\$25
Инструкция на русском языке



SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT



PAL



DRIVER



Иногда, когда усаживаешься играть в новую игру, в голову приходит мысль: «почему же никто раньше не додумался сделать нечто подобное?». Driver — как раз тот самый случай, когда эта мысль приходит в голову не меньше трех раз каждые полчаса игры.

Xотя некоторые попытки достичь того, к чему устремился Driver, и предпринимались (например, Auto Destruct от EA), но никто еще не сумел сделать того, что было достигнуто в Driver. Фактически, данный проект основал целый новый жанр, сущность которого сложно описать в двух словах. Понять же его можно лишь только посидев часок-другой за этим шедевром.

На Западе уже давно забыли, как выглядят машины начала восьмидесятых, но и там эта игра вызвала волну восхищения — что уж говорить о нашей игровой аудитории, для которой Ford «Гранада» навечно останется теплым воспоминанием детства, а квадратные черно-белые Линкольны с сиренами всегда будут напоминать о незабываемых часах у телевизора в родительском доме. Это такие же согревающие память образы, как березка от родного подъезда, весенние ручьи, текущие

от школы, или первая прогулка под ручку с любимой девушкой мимо храма Христа Спасителя. Reflections как будто бы знала в деталях затененные уголки нашей психологии, наполняя свое творение угловатыми автомобилями, покрашенными в такие оттенки, что и названия этих красок никто уже непомнит. Мало того, чтобы доставить нашему игроку максимальное удовольствие, главным героем игры Reflections сделала полицейского, тем самым дав нам возможность в который раз пощеголять выученной наизусть за многие годы изучения американских боевиков и сериалов фразой: «Вы имеете право сохранять молчание, все, что вы скажете, может быть использовано против вас...». Разумеется, полицейский, роль которого вы будете играть — не просто полицейский, а специальный агент, который внедряется в среду таких родных нам американских подонков и уголовников, дабы потом разоблачить их всех и сразу. Приманкой для негодяев станет ваше потрясающее умение управлять автомобилем, ведь, как известно, преступники всегда испытывают небывалый дефицит в хороших Driverах, то есть водителях. Сюжету Reflections уделила просто небывалое внимание, по нему можно было бы снять захватывающий боевик или



написать детективный роман. Видимо под впечатлением от Gran Turismo разработчики Driver решили начать свою игру с того, как главный герой Таннер демонстрирует свое мастерство в гараже, доказывая свою компетентность. Тут вам придется маневрировать между бетонными барьерами, совершая полные развороты на 180 градусов и осуществлять другие трюки, скорее акробатические, чем автоспортивные. На самом деле это самый сложный этап в игре, но его придется пройти, чтобы продемонстрировать как полицейским, так и бандитам, на что способен наш герой, и доказать, что он достоин того задания, за которое взялся. Как только Таннер проходит испытание, он оказывается в своей



Driver — это одна из самых крутых и навороченных игр последнего времени, причем ее крутизна не заканчивается на качественных концептуальных набросках дизайнеров, а простирается до самой последней секунды игры.

комнате в мотеле, где, собственно, ему и предлагается выбрать одну из доступных миссий. Хотя выбранный маршрут в конечном итоге, как правило, приводит к одному и тому же результату, возможность выбора миссии спасает игру от «моментального устаревания» после того, как вы пройдете ее один раз. Кроме того Reflections сделала все миссии очень разными, за что ей наше огромное спасибо; вам придется ездить с совершенно разными целями: один раз вам придется просто доставить «клиента» в пункт назначения, в другой — прикинувшись таксистом, подобрать определенного пассажира, а потом пытать его своей ездой, чтобы впоследствии тот сквозь слезы и рвоту выдал ценную информацию. Варианты настолько интересны и разнообразны, что вам захочется играть хотя бы ради того, чтобы узнать, какой миссией будет следующая. Все в игре благоприятствует выполнению заданий: длинные и прямые американские улицы, практически полное отсутствие уличного движения в ночное время, и... Есть одно «но» — полицейские. С ними стоит обращаться поосторожнее, а лучше вообще не попадаться на глаза, иначе, пропав задание, работающий под прикрытием вынужден будет искать политической убежище в России как от своих бывших сотрудников, так и от своих подельников. А это явно не лучшее и не самое безопасное место для таких, как он. Чтобы лишний раз не встретиться со своими сослуживцами, не подозревающими о значимости миссии Таннера, у него в арсенале есть радар и что-то типа карты. На этой карте обозначено, насколько далеко «видят» патрульные машины, и, если значок вашего автомобиля попадет на карте в поле зрения патруля, то это в конце концов приведет к изнурительной погоне с перекрытием дорог и постоянно прибывающими на помощь собратьям машинами с сиренами. Хотя, надо сразу признать, что добиться, чтобы вас поймали, довольно сложно: разве что если вы забрезгите разбить свою машину. Разработчики могли бы остановиться на одном «сюжетном» режиме игры, в котором герой выполняет миссии, двигаясь к высокой цели, но они пошли дальше. Помимо режима игры в

ночные миссии в Driver'e являются, наверное, самым зрелищным моментом всей игры. Они сделаны настолько качественно, что порой становится жалко, что они так быстро кончаются.



«полицейского под прикрытием» они включили и свободный режим, где гибкие настройки дают возможность игроку в деталях описать игру, в которую он будет играть: выбрать город из тех, которые уже открыты, выбрать, будет ли он преследователем или преследуемым, по какому маршруту и дорожному покрытию он поедет и т.п. Если играющей достигнет высоких результатов в игре, то ему станет доступным cheat-экран (где можно немножко скульничать, настраивая практически все параметры игры по своему усмотрению). В связи с огромными размерами городов игроку стоит для начала проехаться по улицам в режиме игры, не связываясь с его никакими обязательствами и миссиями. В этом случае он получит возможность как следует изучить город без гонки со временем и назойливыми полицейскими. Хотя от последних вас не убережет и этот режим игры — если слишком обнаглеть и ездить, как обычно народ ездит по Москве, то «хвоста» из пяти патрульных машин вам не избежать. Что касается управления, то игра исключительно хорошо справляется с аналоговым контроллером и Dual Shock. Каждая машина ведет себя на дороге по-разному, но руки чувствуют общий принцип и быстро адаптируются к каждому автомобилю. Физику игры нельзя назвать уж очень реалистичной — это цена, которую разработчики заплатили за простоту и качество игрового процесса. Конечно, поведение автомобиля на доро-

ге не срисовано с настоящего, но и нельзя сказать, что уж совсем все примитивно: оно похоже на нечто среднее между физикой машины из фильмов о погоне и ездой обычного семейного транспортного средства. Не так просто привыкнуть к поведению автомобиля на траве и грязи, эти поверхности отрицательно сказываются на маневренности автомобиля и, как и в любом другом автосимуляторе, вполне успешно действуют на нервы несчастного игрока, пытающегося с них выруться.

Но единственной настоящей головной болью, как уже сказано — управление чудом американской промышленности в самом начале игры. Но опять же, видимо, предугадав такие трудности, разработчики сделали режим обучения, где игроку в деталях описывается, как делать те или иные развороты и трюки. AI игры продвинут до невозможного, иной раз сомневаешься: подключена ли к твоему телевизору PlayStation или провода тянутся к голове настоящего американского копа. Особенно часто на такие мысли наводит режим игры под названием Survival («выживание»), когда игрока преследует несколько автомобилей с мигалками, поочередно добывающихся в машину героя своими бамперами. Смысл этого режима состоит в том, что игрок



должен продержаться максимально долгое время, пока его автомобиль окончательно не разобьют патрули. Это один из самых забавных режимов в игре: машины ведут себя как горные козлы в брачный период, да и всегда приятно осознать превосходство уровня интеллекта наших родных сотрудников ГИБДД над микрочипами в головах американских стражей порядка, который по каким-то необъяснимым причинам заниматься тем же на российских трассах не позволяет. Правда, *Reflections* несколько переборщила с перекрыванием дорог. Видимо, по их мнению, полицейские США только и занимаются тем, что каждые четыре-пять километров при любом удобном случае блокируют проезжую часть (именно так это происходит в игре). И надо признать, делают они это с умом, так что если игрок попадает в переделку с большим количеством патрульных машин, то времени, убегая от них, он потеряет уйму. Зато AI «гражданских» автомобилей хвалить не приходится — такое ощущение, что он создан исключительно для того, чтобы мешать Таннеру вести автомобиль. Водители их ведут себя как окончательные алкоголики, постоянно, перед тем как сделать поворот налево, перестраивающиеся в правый ряд. Иной раз поражаешься,

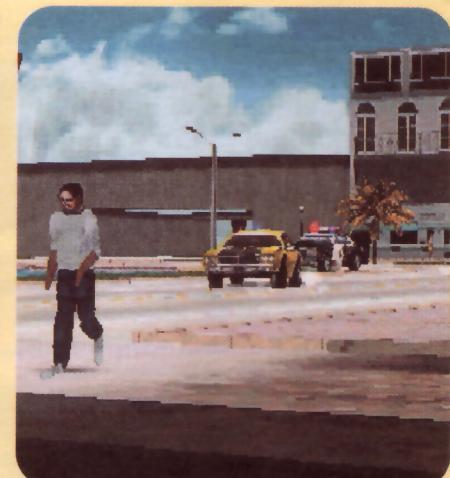
Для сравнения

ИГРА: *Gran Turismo*

РАЗРАБОТЧИК: *Polyphony Digital*

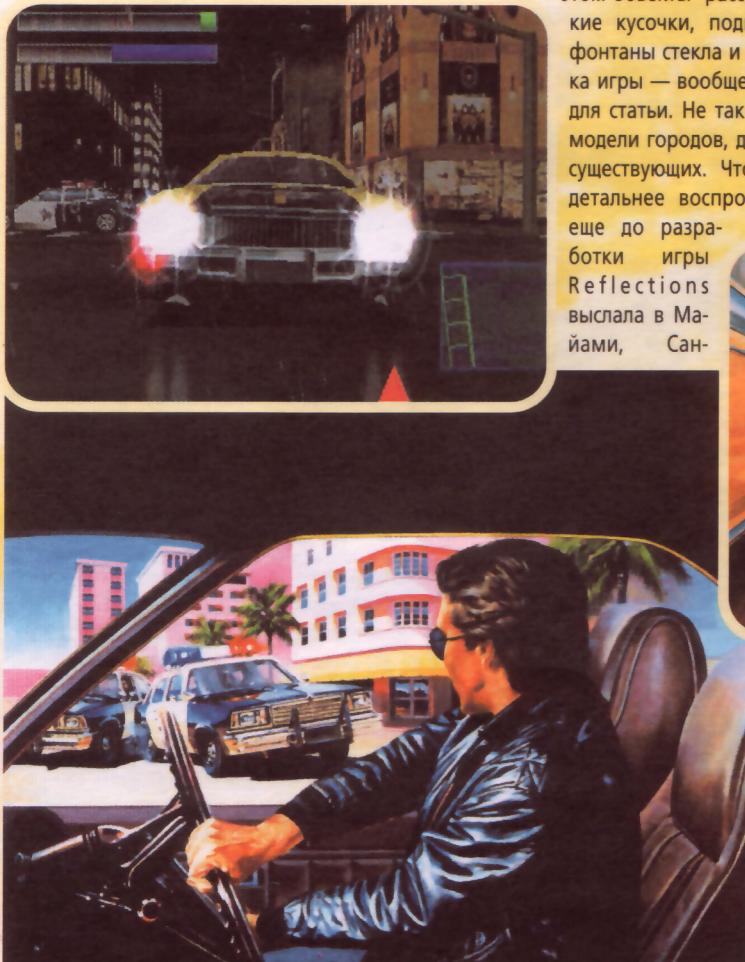
После нескольких лет стагнации эта игра смогла вывести жанр приставочных гонок на новую, невиданную доселе высоту. В *Gran Turismo* игроки могли впервые получить доступ к невероятному количеству автомобилей, которые катились по трассам практически так же, как в реальной жизни. В то же время, режим *Gran Turismo* смог привнести в привычную всем гонку некий элемент RPG и тем самым сделать одиночный режим игры интересным и затягивающим.

сколько раз машина перестраивается из ряда в ряд на пустом прямом шоссе. Конечно, это только делает игру интереснее и усложняет задачу, но стоило бы и о реалистичности подумать. Есть в игре и очевидная ошибка — механизм вычисления аварии как-то странно работает на более поздних миссиях. Игрок, пытаясь пролезть в щель между машинами, в которую еще совсем недавно пролезал несколько миссий назад, иногда ударяется в обе (!) машины впереди, хотя это и случается крайне редко. Еще одно истинное удовольствие *Driver* — врезаться и сносить столбики, почтовые ящики и пожарные гидранты. При этом объекты рассыпаются на мелкие кусочки, поднимая в воздух фонтаны стекла и металла. Графика игры — вообще отдельная тема для статьи. Не так легко создавать модели городов, да еще и реально существующих. Чтобы как можно детальнее воспроизвести города, еще до разработки игры *Reflections* выпала в Майами, Сан-



Франциско, Лос Анджелес и Нью-Йорк специальные команды своих сотрудников, состоящие из двух человек, которые только и занимались тем, что снимали улицы мегаполисов на видеопленку. Создателям почти удалось перенести города целиком в игры, разве что к детальности магазинов и других заведений — первому, что привлекает внимание на фоне коричневой улицы, — отнеслись, прямо скажем, наплевательски. Вообще, все, кто играл в *Driver*, прорисовку зданий в игре оценивают по-разному: одни считают ее просто великолепной, а другие — слегка недоделанной. И самое смешное, что правы обе стороны — иной раз удивляешься, как это великолепное здание затесалось в череду этих серых однообразных домов, или, наоборот, не можешь понять, что делает этот набросанный за пару минут эскиз магазинчика среди прекрасных многоэтажных зданий. Может быть, в этом и заключается тонкий расчет разработчиков, которые таким образом просто не дают нам привыкнуть к монотонному стилю американской архитектуры, кто знает...

Частота смены кадров образцово поддерживается на высоком уровне без каких бы то ни было визуальных потерь. Шахающиеся пешеходы, когда игрок со свистом проносится мимо



них, возможность включать и выключать габариты, дымок из-под колес и пыль дороги — все это очень хорошо сказывается на впечатлении от графического оформления игры. Особенно красив эффект ослепляющего солнца, лучи которого сверкают на металлических поверхностях машины.

Еще одна на удивление приятная вещь — режим replay, в котором игрок может просмотреть свои подвиги, заснятые на «плёнку». В нем игроку предоставляется полная свобода, фактически игрок временно становится из тайного агента полиции голливудским кинорежиссером: камерой можно управлять как угодно, ставить на какую угодно точку города, перемещать в каком угодно направлении, и снимать, опять же, с какого угодно ракурса машину. Причем камеру можно устанавливать

не только на статичных объектах и двигать вручную, но и помещать на динамические объекты в игре: ставить на головы пешеходов, приклеивать к крыльям своего автомобиля, клесть на крышу машины преследователя-полицейского. После того как эпизоды отсняты, вы можете смонтировать из них по собственному усмотрению фильм и потом даже сохранить его в карте памяти. Музыкальное сопровождение вполне соответствует атмосфере конца семидесятых — на-



OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Первый кандидат на звание «игра года» на PlayStation. В ней, безусловно, имеются кое-какие недостатки, но к играм, дающим начало новым жанрам, обычно не придряются.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

СЛОВО РЕДАКТОРА

Суперкрутая игра, попавшая точно в десятку.

чала восьмидесятых. На воодушевление игрока она влияет почему-то даже сильнее, чем визг покрышек на американском асфальте, визг сирен и мерцание проблесковых маяков. Если кто-нибудь вам скажет, что *Driver* — не игра года, то смело сажайте его в старенький дедушка «Москвич» и катайте кругами по городу, петляя между патрульных «Crown Victoria», пока он сквозь рвоту и слезы не признает свою неправоту...

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Как вы, наверное, уже знаете, команда разработчиков Reflection, подарившая нам как суперхитовый *Driver*, так и известную всем владельцам PlayStation игрушку *Destruction Derby*, объявила о том, что она планирует вскоре приступить к созданию продолжения своего последнего шедевра.

Именно поэтому редакция Official PlayStation Россия решила объявить среди читателей специальный конкурс идей, которые могли бы улучшить эту, и без того отличную игру.

Итак, для того чтобы кто-нибудь из вас смог получить себе официальную футболку PlayStation, ему придется прислать к нам в редакцию письмо, в котором была бы изложена хотя бы одна интересная идея, которую вы хотели бы увидеть воплощенной в жизнь в продолжении игрушки *Driver*.

Естественно, победит в этом конкурсе тот, чья идея покажется нам самой лучшей и незаурядной.

В общем, дерзайте! А мы подождем пока ваших писем.



CROC 2



Задумчиво покрутив на пальце черный кружок со скромной надписью *Croc 2*, я подумал: «А ведь придется высокую оценку ставить...». Не менее задумчиво засунул компакт диск в заманчиво раскрытую, улыбающуюся пасть родной PlayStation, хлопнул крышкой и нажал Power.

Fox Interactive (спасибо от всего сердца за *Alien VS Predator*) и Argonaut Software (спасибо от всего второго сердца за *Star Fox*) выступают в очередной раз вместе с продолжением, должно быть, одного из самых удачных клонов *Super Mario 64* для PlayStation — *Croc: Legend of the Gobbos* под скромным названием *Croc 2*.

Пока моя серая коробочка мирно жужжала и кряхтела, загружая диск, я задумался о вечном, а также о предыдущей части игры. Ведь для своего времени это была самая лучшая попытка скопировать трехмерный мир *Super Mario*, а прикольной главный герой — зеленый крокодильчик *Croc* — как нельзя лучше подходил для титула «Заслуженный представитель PlayStation в жанре Action», однако наглый Crash и сотоварищи с помощью маши-

наций и нечестной конкурентной борьбы за- воевали этот звание. Отдохнув же от работы над первой частью приключений Крока, разработчики поклялись, что никакой Бандикут или еще какая неведомая зверюшка не смогут остановить самого зеленого и зубастого, и подготовили секретное оружие, которое к данному моменту как раз загрузилось.

Croc 2 появился на свет по милости замечательной и очень талантливой команды программистов под названием Argonaut Software, разбившей офис на берегах туманного Альбиона (в некоторых наречиях русского языка именуемого Англией). Эти достопочтенные господа прославились в начале девяностых годов этого века, выпустив для Super Nintendo революционную по тем временам леталку-стрелялку *Star Fox*. И была она настолько хороша, что ею восторгаются некоторые продвинутые игроманы и по сей день. Наслушавшись лестных для себя слов, Argonaut Software пустилась в сольное плавание, поравав с Nintendo, и нача-

ла трудиться на благо Sony, а точнее, приставки от данной компании — PlayStation. Эта дружба дала отличный плод — *Croc*. В некоторой степени именно зеленый крокодильчик



послужил основой для дальнейших изысков, включающих ящериц, дьяволов из Джерси и прочих драконов и Бандикутов. Однако, только Крок славен отличным игровым процессом, затягивающим и не надоедающим. Несложно было предсказать скорейшее появление продолжения, которое мы будем рассматривать в данной статье.

Сразу хочется оговориться, что движок в игре используется тот же, что и в первой части. За прошедшее время, естественно, он был подправлен, укращен; добавились разные новые возможности, до этого невозможные, однако это всего лишь КОСМЕТИЧЕСКИЕ улучшения, а, следовательно, окончательный результат смотрится НЕМНОГИМ лучше, чем несколько лет назад. Не подумайте, тем не менее, что это плохо, совсем наоборот, как говорят англичане, если не сломано, зачемчинить. Так что в *Croc 2* нас ждет хорошая графика, можно даже сказать, очень хорошая, однако под густым слоем косметики скрывается все тот же *Croc*.



«Движок» игры практически не изменился: все просто стало чуть лучше и всего стало чуть больше.

Правда, эта косметика была, судя по всему, куплена в очень хорошем и дорогом французском парфюмерном магазине, так как наш зеленый друг (не путать с зеленым змием) и окружающие его враги двигаются со скоростью 30 кадров в секунду, и это при том, что игра идет в высоком разрешении! Впрочем, этого и следовало ожидать, ведь если не делать новый игровой движок, надо хотя бы старый заста-

вить выглядеть на современном уровне, что Argonaut Software удалось на 100%.

В музыкальном плане **Croc 2** не вызывает никаких нареканий, ненавязчивые детские мелодии, а приятные спецэффекты и прочие неотъемлемые по сегодняшним меркам атрибуты звукового плана призваны подчеркнуть происходящее на экране наиболее эффективным способом. Среди отличительных от первой части моментов хочется отметить следующий. Спасаемые молодым крокодильчиком Гоббосы (да, да их опять надо спасать) говорят на свой примитивный лад, нечто похожее мы уже могли наблюдать в *Abe's Oddesey*, где освобожденные товарищи мычали некие общие примитивные фразочки, здесь разработчики пошли несколько дальше, снабдив Гоббосов возможностью давать герою примитивные подсказки. Пустячок, но приятно.

Перейдем же к сюжету. Не ждите ничего нового! Не побежденный до конца Самый Главный Злодей Барон Данте (нехилый титул!?) решил отомстить, в привычной ему манере похитил дебильных Гоббосов, а нашему Зеленому, который уехал искать своих биологических родителей, надо их всех, значит, спасти и все такое. Какое коварство!

Гоббосы, видимо, каким-то образом эволюционировали, как уже говорилось выше, они научились нечленораздельно кудахтать и подсказывать (говорить прямо еще не научились), а также прикупили на какой-то барахолке одежды, соответствующие окружающему миру. Например, на уровне Инков Гоббосы носят традиционный народный наряд, на Диком же Западе они подразделяются на ковбоев и индейцев... Оригинально, ничего не скажешь (с сарказмом). Конечно, это всего лишь очередной графический наворот, однако, когда ищешь недостающих Гоббосов, хотя бы знаешь в каком регионе они могут быть.

Следующий момент носит уже куда более существенный характер, нежели прикиды Глупосов. В первой части наше крокодилище перемещалось с острова на остров, т.е. таким образом прыгало с экрана на экран. Во вто-



рой части разработчики решили отказаться от такой системы, введя хабы (hub — англ. узел).

На практике с этим вы могли встречаться в современных шутерах от первого лица. Огромный мир, разделенный на «узлы», подгружается по мере перехода из одной секции в другую, позволяя по желанию возвращаться назад, добавляя свободы в перемещениях и ощущение масштабности происходящего. Всего в **Croc 2** четыре таких гигантских мира, к которым присоединены многочисленные комнаты, закрытые до поры до времени дверями, отворить которые можно лишь разрешив определенную загадку, либо добыв специфический ключ.

Наш зеленый друг обзавелся новыми приемами. Крок теперь способен поднимать окружающие предметы и кидаться; пользуясь всяческими «подлапными» средствами, крокодил может научиться новым трюкам, так сказать, расширить свои возможности. Одним из таких приемов является «прыжок с ускорением». Выполняется он следующим образом: много-много-много раз жмете прыжок, затем зажимаете кнопку совсем и потом отпускаете. На экране же эта зеленая рептилия выделяет головокружительные прыжки, которым позавидует даже обладатель золотой медали по гимнастике. С помощью данного приема можно достигнуть новых высот, где, естественно, спрятаны многочисленные секреты. Крок к тому же еще научился пользоваться различными транспортными средствами, среди которых встречаются шахтерская вагонетка, плот, воздушный шар, дельтаплан и другие. С каждым из этих средств передвижения связаны свои особые мини-игры. Например, летя на том же дельтаплане, нужно следовать заданному курсу, пролетая через замысловато раскиданные (или развешанные?) круги. Особенно прикольна следующая ситуация: крокодил бежит по огромному снежному кому, который катится под гору вместе с главным героем. Нужно изо всех сил стараться бежать быстрее против движения этого самого «снежка», иначе из Крока получится зеленый блин. Не обошлось и без обязательных вод-



3/3

ных процедур и скользких ледяных поверхностей (эх, хоть одну бы игру, где не было бы льда...).

Нельзя не сказать об управлении. Разработчики значительно доработали контроль, ибо многие грешили на то, что, дескать, **Croc** уж больно не отзывчив. Применив Dual Shock, ребята Argonaut Software смогли решить проблему управления героем в трехмерном мире, а заодно и сделать крокодила более остро реагирующим на команды.

Однозначно можно порекомендовать игру всем, кто любит жанр трехмерных приключенческих игр, а также всем, кто без ума от крокодилов (или Гоббосов). Отличная графика, хороший дизайн уровней, удачно подогнанный уровень сложности и управление делает **Croc 2** просто необходимой в вашей коллекции. **Croc 3?**

P.S. Gobbos MUST DIE!

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Для тех, кто любит крокодилов, Гоббосов и жанр. А также для всех остальных, кому хочется поиграть во что-нибудь хорошее.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Срок, безусловно, является игрой достаточно качественной и интересной. Однако я не думаю что вместе с ней вы сможете провести хотя бы одну бессонную ночь.

Для сравнения

ИГРА: *Crash Bandicoot*

РАЗРАБОТЧИК: *Naughty Dog*

Если вы хотите познакомиться с лучшим представителем жанра платформенных бродилок на PlayStation, то вы просто обязаны попробовать в действии хотя бы одну из трех серий походений *Crash'a*. Именно в них вы сможете найти отточенный игровой процесс и самую лучшую графику на PlayStation.



OMEGA BOOST



Если чего и можно было ждать от нового продукта Polyphony Digital, так это только разочарования: ведь превзойти *Gran Turismo*, знаменитейшее детище данной команды разработчиков, было просто нереально. Polyphony вложила все, что только могла, в эту игру, и, надо сказать, она получилась у них на первый взгляд великолепной, но... только на первый взгляд. Создав нечто среднее между *MechWarrior* и тривиальным 3D-шутером, разработчики в который раз убедили игрока в своем профессионализме.

Игра получилась, надо признать, очень красивой, но и в то же время какой-то скучной и надоедливой. И тут, наверное, нет вины создателей игры, просто сама идея, судя по всему, не была особо перспективной. Итак, о чем же идет речь? Скажем сразу, игра построена по сюжетам фильмов, с шумом расходившихся в начале девяностых у нас на пиратских видеокассетах, когда у населения только начали появляться видеомагнитофоны. Поэтому тот, кто смотрел «Терминатора», может не читать следующие четыре фразы, сразу сформирующие у него предвзятое мнение об игре (кото-



рое, кстати, во многом оправдается). Где-то в далеком будущем, которое, как и подобает далекому будущему, наводнено толпами летающих враждебно настроенных по отношению к человеку, кому-то из людей в голову приходит мысль о том, как бы можно было исправить столь плачевную ситуацию. Оказывается, что виной всему была ошибка в логике одного из первых компьютеров, сделанного еще в пятидесятые. Эта ошибка абсолютно не влияла на работу компьютера в те времена, но впоследствии оказалась главной причиной, почему десятилетиями спустя роботы в конец одурели и начали изничтожать человечество. Ваше задание — найти дорогу к временному туннелю, провалиться в прошлое и починить ошибочный компьютер, проблема только в том, что роботы совершенно не хотят, чтобы вы это сделали. Движок игры просто изумителен — программа, достойная нести гордое имя «Polyphony». Полеты сквозь бесконечное пространство, рас простертное по всем направлениям сферы, соблазняют своей красотой, множество разнообразных

механических тварей так и рвутся получить заряд лазера, вертаясь во всех измерениях в пространстве. Да и чего же ожидать от

Omega Boost, создатели которой еще в *Gran Turismo* разместили более ста уникальных машин. Но кто бы мог подумать, что разработчики ограничивают выбор игрока одним роботом, внутри которого без каких-либо заработанных улучшений и модернизаций ему придется пройти всю игру? Но этот единственный факт не смог бы послужить основанием для такой критики игры, ведь Polyphony могла компенсировать недостаток массой различного вооружения и защиты. Так ведь нет, в игре их вообще не существует. Точнее, почти не существует: есть усиленная атака под названием «*Viper Boost*», но это, опять же, — единственная альтернатива обычной стрельбе. Это оружие игрок получает в самом начале при переходе на второй уровень, и принцип его действия незамысловат: на определенный промежуток времени летательный аппарат героя становится неуязвимым и начинает интенсивней обстреливать врагов. Не стоит, однако, делать вывод, что **Omega Boost** — абсолютно не стоящая игра: наоборот, игра представляет собой один из лучших симуляторов боевых роботов в стиле аниме, только сделанном в простом и понятном жанре шутера «на рельсах». Управление игрой тоже совсем не сложное: однажды просто понажимав кнопки в течении пары секунд, сразу понимаешь, для чего предназначена каждая из них и быстро привыкаешь к этой простоте. Иногда, правда, эта простота не спасает от черного от вражеских машин неба, и тогда приходится прибегать к режиму тренировок. И лучше не пренебрегать этим режимом, поскольку стоит вам потерять всю энергию, как игра выкидывает вас в начало уровня, где вы по-новому должны отстреливать летающие куски железа. Где-то уровню к восьмому вам перестанет помогать и ваша натренированность: за сотню секунд вам нужно будет уничтожить сразу двух боссов,



Первая стрелялка от Polyphony Digital, вышеписанный *Omega Boost*, является одной из самых продвинутых в графическом плане игр для PlayStation, и с этим фактом мало кто может поспорить.

МНЕНИЕ АВТОРА

Хотя **Omega Boost** совершенна в области графики и программирования, ее игровой процесс, сочетающийся с ними, как кетчуп с бутербродом с черной икрой, сводит на нет весь труд разработчиков. Из-за этого противоречия очень трудно дать однозначную оценку игре, поэтому лучший способ проверить, чего стоит **Omega Boost**, — пройти пару уровней самому. В любом случае, даже если вам не захочется продолжать в нее играть, то вы уж точно не пожалеете о том, что прошли два этапа в игре, обладающей самым сильным на сегодняшний день движком среди шутеров.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Монотонная стрелялка на рельсах с отличной графикой. Скучно, но красиво.

что осуществить практически невозможно. К самому концу игра становится просто до наготы тяжелой, и сложность эта достигается, как правило, тривиальным перевесом сил в пользу противника. Но когда игрок все же находит способ обойти козни левелмастера, тут-то оказывается, что разработчики таким образом просто пытались продлить игровое время — игра очень коротка. В графическом плане игра сделана очень добротно: очень много моделей вражеских роботов и летательных аппаратов, высокая детальность их прорисовки, частота смены кадров, всегда держащаяся в районе 30 в секунду. Режим Replay явно взят из *Gran Turismo* и тоже отличается высоким качеством. Правда, несколько удручет, что на некоторых уровнях дальность обзора довольно ощутимо занижена по сравнению с возможной. Вот игровой процесс порождает двойственное к себе отношение: с одной стороны засыпаешь от совершенно нелогичной структуры мира, однообразия стрельбы и монотонности действий, а с другой

Для сравнения

ИГРА: *Viper*РАЗРАБОТЧИК: *Океан*

В отличие от красивого и добротно сделанного *OmegaBoost*’а эта стрелялка «на рельсах» способна не только усыпить любого в нее играющего, но и испугать его плохенькой графикой, а также забесить недоделанным игровым процессом. В общем, стыд и позор.



Дизайн данной игры был явно навеян многочисленными японскими мультфильмами о роботах-трансформерах. Так что тем, кто не равнодушен к подобным произведениям, советуем обратить внимание на новую стрелялку от Sony.



гой — невозможно оторваться от расстреливания вражеской армады, красивых космических битв и маневрирования по всем трем измерениям. Особенно раздражает постоянно присутствующее ощущение, что играешь в какую-то подделку под знаменитые «Звездные войны», потому что сюжет нельзя называть иначе как содранным с них. Вообще игра в конечном итоге сводится к уничтожению «реактора» в огромном механическом шаре, который носит название AlphaCore, но который все игравшие в **Omega Boost** почему-то называют «Death Star». Игра наполнена какими-то второсортными межуровневыми видеороликами, которые тоже чем-то напоминают «Войны», но сделаны, прямо скажем, безвкусно и портят впечатление от игры. В основном это отснятые с живыми актерами видеоклипы, которые подредактировали самую малость и на которые наложили минимум спецэффектов. Казалось бы, что же в игре тогда не так: управление удобно, графика — превосходна и даже сущность игрового процесса совсем не страдает занудливостью. Дело в том, что слабо продуманная сюжетная линия и странно сформированное игровое



пространство усыпляют игрока, и после десятка-другого уничтоженных роботов в игру и играть-то становится как-то неинтересно... Наделенная великолепным движком и прекрасной графикой, **Omega Boost** — все же достойная игра и стоит не только однократного внимания, но и прохождения. Моменты, когда сталкиваешься один на один с громадным боссом местной игровой зоны или уровня, стоят часов однообразного патрулирования просторов и отстrela всего, что движется. Чтобы понаблюдать, как разваливаются вражеские истребители, издавая, в зависимости от вида поломки, различные звуки и испуская дым и пламя, стоит все-таки посидеть парочку дней за этой игрой. Да и, в конце концов, движок игры — действительно лучший из тех, что мы когда-либо видели.



V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Нет, чтобы там ни говорили фанаты Формулы 1 и аналитики от мира «технического» спорта, в огромных количествах появившиеся на необъятных просторах нашей родины в последние годы, я твердо уверен, что место автоспорта номер один в нашей стране непременно будет за ралли. Ведь ралли гораздо ближе нашей российской ментальности. Согласитесь (или, если хотите, можете не соглашаться), есть в первой формуле с ее внешним лоском, сверкающими полированными болидами и гладкими, словно вылизанными трассами нечто чужеродное, нам россиянам несвойственное. Какая-то чрезмерная аккуратность, размеренность, рассудительность...

Иное дело ралли, вот настоящий отдых для утомленной тяготами жизни души соотечественника. Грязь, пыль, бездорожье, ревущий на пределе возможностей движок и хриплый матерок штурмана на соседнем сиденье: «Стой! Куда прешь, правее бери, правее...». Ралли, вот наш национальный, воистину народный спорт. К тому же, в отличие от дорогой, элитарной и живущей своей собственной, закрытой для рядового обывателя жизнью формулы, ралли доступно каждому жителю нашей страны, имеющему автомобиль. Россия рай для раллистов. Достаточно отъехатъ от города километров на сто и свернуть на первый попавшийся проселок, и вот вам, счи-тайте, готовый этап мирового первенства,

прочем, заметьте, совершенно бесплатно и по качеству ничуть не хуже, да что там не хуже, во сто крат лучше всех западных аналогов. Развлекайся хоть до потери сознания. Единственным препятствием, удерживающим ралли от тотального проникновения в массы, является любовь наших автовладельцев к своим железным коням. Будем смотреть правде в глаза, скажите-ка, ну кто из нас добровольно согласится ради двух часов удовольствия напрочь угробить дорогостоящее транспортное средство? Правильно, никто (по крайней мере из тех, кто находится в здравом уме и живет на одну зарплату)! К счастью, с появлением приставок проблема частично разрешилась. Теперь вовсе необязательно выкидывать бешеные деньги, получать права и месяцами обивать пороги всевозможных спортивных обществ и клубов в попытках попасть хоть в

какую-нибудь захудалую команду, достаточно вставить диск в приставку, и ты уже в самой гуще событий очередного гоночного сезона. Благо, количество игр на раллийную тематику на PSX достаточно велико. Другое дело, что не все они (игры) достаточно хороши, но ведь для того и существует наш журнал, чтобы рассказывать вам, «что такое хорошо и что такое плохо». И сегодня под наше всевидящее око попало очередное гоночное творение от компании Infogrames — **V-Rally 2 Championship Edition**.

Сразу скажу, я с нетерпением ждал появления этой игры. Вышедшая полтора года назад **V-Rally** поистине перевернула игровой мир (или, по крайней мере, сильно его встряхнула). Амбициозные французы утерли нос американцам, японцам и показали всему миру, как надо делать качественные гоночные игры. Конечно, не все было гладко, кое-что откровенно раздражало, но, в целом, игра вышла вполне успешной (2.500.000 проданных экземпляров по всему миру — совсем неплохо) и стала своего рода стандартом для раллийных игр на PSX. И вот спустя восемнадцать месяцев, с момента выхода оригинальной игры, **V-Rally 2** появилась на прилавках европейских магазинов. Что ж, посмотрим, насколько удачным получился французский «салат» из бездорожья, грязи и раллийных автомобилей.

Начну с «корня всех зол»... Да, вы правильно меня поняли, я имел в виду именно игровой процесс. Объяснять, что такое ралли, я думаю, никому из читателей не надо (в случае каких-либо затруднений спрашивайтесь в БЭС), так что перейдем сразу к делу. Как я и ожидал, ничем принципиально новым Infogrames нас не порадовала, пять режимов игры, три из которых (Arcade, Time trial и Championship) знакомы нам еще по первой части игры, плюс новая разновидность соревнований — **V-Rally Trophy**, пол-



Широкий спектр возможностей при выборе автомобиля дает еще один плюс V-Rally 2 по сравнению с другими симуляторами ралли.

Для сравнения

ИГРА: Colin Mc Rae Rally

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters

Для любителей таких видов гонок, которые были более приближены к симуляторам, нежели к привычным нам аркадам, мы бы посоветовали попробовать этот продукт от команды Codemasters, который некоторые считают намного более проработанным, чем V-Rally.

нностью переработанный многопользовательский режим и редактор трасс (Track editor). Вот, собственно говоря, и все «кино».

Итак, что же скрывается за этими нагромождениями латинских букв. Arcade — гонка для начинающих, минимум реализма, максимум удовольствия и отсутствие головной боли, связанной со всевозможными настройками автомобиля, вследствие полного отсутствия оных (настроек).

Time trial — как очевидно из названия — гонки на время. Довольно нудное занятие, если честно. Окончательно уснуть не позволяет только наличие зеркального призрака вашего автомобиля, едущего вместе с вами. Режим исключительно для тех, кто не может нормально существовать не улучшив свой вчерашний рекорд хотя бы на две тысячных секунды.

Championship — чемпионат, и этим сказано все. 12 стран, 8 машин и четверо соперников в вашем полном распоряжении.

V-Rally Trophy — новый и один из самых интересных режимов игры. Полная симуляция реального раллийного соревнования. Все гонки, как и в настоящем ралли, проходят без соперников. То есть соперники, конечно, есть, но реально на трассе вы с ними не сталкиваетесь, а победитель определяется путем подсчета времени прохождения маршрута (кто быстрее всех проехал, тот и победил).

Multiplier — режим для любителей многопользовательских баталов. До четырех чело-

век на одной приставке одновременно — это действительно здорово и притом чертовски весело. Ездить можно как на пару с приятелем (Dual), так и друг против друга (Battle).

И, наконец, последнее из предложенных нам Infogrames развлечений — Track editor. Истинный рай для всех любителей гонок. Можно создать свою собственную трассу. Воссоздайте в электронном виде маршрут поездки в деревню к бабушке, запишите на карту памяти и катайтесь до полного изнеможения. Хотя, помоему, и изначально имеющихся 92 «дорожек» более чем достаточно (если ездить по три трассы в день, хватит на целый месяц непрерывной игры).

Честно говоря, сперва цифра 92 меня насторожила. Невозможно, думал я, сделать такое количество хороших трасс, наверняка здесь таится какой-то подвох. Но все оказалось лучше, чем я ожидал. Несмотря на невероятное количество этапов, французам удалось наделить каждый из них определенной долей оригинальности и сделать непохожим на другие. В общем, команда трек-дизайнеров потрудилась на славу. И хотя порой во время игры меня преследовало навязчивое чувство дежавю (где-то я уже это видел...), в целом дизайн трасс заслуживает твердой четверки. Почему не пятерки? — спросите вы. Что ж, вот вам ответ: для этого трассы в **V-Rally 2** недостаточно раллийные (как ни парадоксально это звучит). Какие-то они (трассы) слишком уж плоские. Конечно, временами дорога опускается, где-то поднимается, по обочинам есть холмы, на которые можно въехать и даже перевернуться, въезжая на них, но слишком все гладенько, динамики не чувствуется. То ли дело в Colin McRae, въедешь, бывало, на холм, поддашь газу да как ухнешь вниз... Аж дух захватывало, в **V-Rally 2**, увы, все намного скромнее. Но зато машины выполнены однозначно лучше. Infogrames приобрела лицензии на двадцать автомобилей ведущих мировых производителей, участвовавших в прошлогоднем сезоне WRC (World Rally Championship). Toyota Corolla, Ford Focus, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Renault Megan — впечатляет, не правда ли? И это далеко не полный список.

А видели бы вы весь этот «автомагазин» на экране телевизора. Прекрасно выполненные, гладенькие модели автомобилей, водитель и штурман на передних сиденьях, разбитые стекла и промятая после многочисленных кульбитов крыша, грязь на бортах, яркий свет галогенных фар, выхватывающий из тьмы куски дороги... В общем, визуально игра практически при-



лилась к уровню NFS3 на PC. Новый графический движок явно пошел **V-Rally** на пользу. Жаль, что статичные скриншоты не могут передать всей красоты использованных в игре спецэффектов, дождь, снег, закат в горах, это надо видеть. Правда, деревья и мелкие предметы на местности по-прежнему остались спрайтовыми, что, конечно, очарования игре не добавляет. Ну да ладно, мы же все прекрасно понимаем, ресурсы PlayStation ограничены, и порой разработчики просто вынуждены идти на компромисс, тем более, что на фоне всех остальных достоинств графического движка подобные замечания являются не более чем брюзжанием старого перфекциониста (комплимент себе, любимому).

В общем, несмотря на наличие некоторых недостатков, которые я при всем желании не мог не отметить (так уж у нас, рецензентов, принято, пока не найдем к чему придраться, не успокоимся), игра определенно удалась и на данный момент является одной из лучших (!!!) раллийных симуляций на PSX. Выводы делайте сами...

ОРМ



ОРМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Отличная игра. Явный лидер в своем подклассе. Этот диск должен быть в коллекции каждого поклонника раллийных игр. Да и всем остальным игрокам тоже не помешает взглянуть.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Количество представленных в этой гонке трасс просто потрясает и помогает немножко забыть о ее некоторых недостатках, которые поклонники оригинальной **V-Rally** и так не замечали.

ЖАНР: драка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Sony Computer Entertainment/Yuke's Media Creations

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Psychic Force

EVIL ZONE

Компания Yuke's достаточно известна в компьютерном мире, правда, ее творения на Западе больше способствуют изучению японского языка, нежели применяются непосредственно для развлечения.

K сожалению, и в Европе, и в Америке люди, услышав словосочетание «Ту-кон Ретсуден» или «Соукаиджи», чаще вспоминают о японско-английском словаре их прародителей, которые пытались заниматься миссионерством в Японии (и которых, надо отдать должное японцам, вырезали на самых дальних подступах к Стране Восходящего Солнца), чем о столь популярных там работах этой компании, носящих эти названия. Чтобы исправить это досадное упущение и сделать свой новый файтинг доступным также и западным игрокам, Yuke's решила дать ему второе, европейское название, вследствие чего «Ерецваджу» превратился в «Evil Zone».

В центре сюжета стоит некий японский супергерой по имени Данвайзер, персонаж в стиле японских мультфильмов, который, чтобы, как всегда, спасти что-то, собирает ко-



манду из девяти других бойцов, сражающихся в более или менее разных стилях. Как и в игре Psychic Force, значительная часть битвы происходит без непосредственного столкновения кулаков и лбов участников. При этом для действий в игре применяется всего две кнопки: блокировка и нападение. Хотя это и может показаться чрезвычайно простым, управление с помощью только этих двух кнопок великолепно вписывается в эту игру. Управление построено так, что игра, как бы чувствует, насколько осторожен игрок жмет на кнопки, и соразмерно этому усилию герои применяют свои умения. Один или несколько раз нажатая кнопка атаки, когда игрок находится на удалении от противника, заставляет героя атаковать на удалении стандартным видом своего оружия, если же нажать ее вблизи противника, то игра автоматически перейдет на использование оружия ближнего боя (как правило, рук и ног). Тем не менее, наиболее сильные удары, причиняющие максимальный урон врагу, наносятся как раз издали. Если нажать кнопку атаки вместе с одной из кнопок направления на крестовине, каждый герой будет уже действовать по-своему, и в зависимости от того, сколь долго нажата кнопка нападения, будет меняться сущность удара. Напри-

мер, если одновременно нажать кнопку вверх и атаку, один из героев выпустит мощный поток энергии. Если же нажать вверх и щелкнуть атакой несколько раз, тот же герой выпустит два или три таких же импульса, только более высокой скорости и слабой силы. Помимо этого каждый персонаж может нанести специальный удар по своему оппоненту, от которого тот теряет сознание.



Удары с захватом особенно хорошо проработаны в данной игре, и каждый персонаж умеет проводить как минимум три их разновидности: стоя рядом с врагом, чуть подальше от него или сзади. Как только вы проведете одну из таких атак, сразу поймете, что у разработчиков игры была явная слабость к красивым эффектам. Например,

Данвайзер исполняет целый «ритуальный танец»: сначала он подвешивает своего оппонента в воздухе и начинает запрашивать помочь у врачающегося на планетной орбите спутника. Спутник получает электронный сигнал и посыпает сквозь облака нечто типа светового луча (очень напоминает Final Fantasy VII). Затем луч достигает своей цели и порождает затмевающий экран взрыв, который наносит ощутимый ущерб жертве. Кроме всех этих ударов в игре есть также нечто, что японцы называют «кристаллической (или стеклянной?)» атакой и что у нас попросту именуется суперприемами. Ключевую роль

тут играют некие таинственные кристаллы, которые можно заработать в ходе игры, удерживая



Yuke's постаралась на славу создавая для своей игры таких ярких и хорошо проработанных персонажей. Остается только гадать почему их предыдущий проект — приключенческая игра Soukaiji, была абсолютно неперевариваемой с графической точки зрения.



В Evil Zone вы сможете лицезреть намного больше всяких суперударов и потрясающих воображения магий, чем в како-либо другой драке на PlayStation.



применяет один из своих близких «кристальных» суперприемов. Тогда игра автоматически приближает камеру, показывая

крупным планом, как герой умело отводит атаку ужасающего своими телодвижениями противника. Другим эффективным методом защиты может стать возможность боком отходить от места, куда направлен удар оппонента, и тем самым уклоняться от атаки. Нажимая кнопки вверх или вниз, вы сможете «отодвигать» героя в глубь экрана и обратно выводить его на передний план. Атаковать же в прыжке герой может только если сразу была нажата кнопка атаки и клавиши движения. На самом деле передвижение героев в трех измерениях воплощено в игре несколько странно, и игроку придется попривыкать к столь необычному методу управления персонажами.

Что касается различных режимов, то Еретцваджу — обычная игра с обычным набором опций: режим тренировок; драка до последнего оставшегося в живых

всех; vs-режим, где можно выбрать как и своего героя, так и персонажа-оппонента; сюжет и настройки. Неплохо сделан режим, где рассказывается сюжет: если выбрать его, то рассказчик на столь родном сердцу японском языке расскажет историю каждого героя, которая будет сопровождаться иллюстрациями в стиле «аниме» и сценами, построенным на движке игры. Помимо этого у каждого игрока есть целый арсенал картинок, которые показываются играющему вместо надоедливого экрана «Loading». Мало того, по мере продвижения по игре игроку будут открываться опции, позволяющие самому пролистать галерею картинок, выбрать музыкальную мелодию и проиграть ее, выбрать рассказчика, просмотреть тексты местной «энциклопедии»... Графика игры выглядит очень привлекательно, трехмерность на редкость умело совмещена с общим стилем «аниме».

Герои неплохо прорисованы и освещены, но вот задний план кажется каким-то недоделанным. Во-первых, фоновый пейзаж слишком уж однообразен и скучен, а во-вторых, элементы заднего плана имеют тенденцию выпадать и криво совмещаться с другими элементами мира, отчего остается чувство некой убогости. Экран установок абсолютно двухмерен и напоминает о временах приставок «Dendy». Несмотря на эти недостатки, вы сразу же забудете о мелочах, портящих впечатление от игры, как только вступите в жестокую борьбу.

Одна из самых интересных особенностей игры — это возможность менять внешний вид героев. Вы можете выбрать различные наряды, цвета и даже стили для каждого из трех персонажей.

Однако, несмотря на множество возможностей, дизайн персонажей оставляет желать лучшего. Герои выглядят довольно скучно и неинтересно, особенно в сравнении с более продуманными и стилизованными героями из других файтингов.

Кроме того, игровой процесс в Evil Zone не является особенно сложным или интересным. Более того, он может показаться даже несколько скучным, если не учитывать различные режимы и опции. Однако, если вы любите японские файтинги и хотите попробовать что-то новое, то Evil Zone может стать для вас интересной игрой.

Однако, несмотря на множество возможностей, дизайн персонажей оставляет желать лучшего. Герои выглядят довольно скучно и неинтересно, особенно в сравнении с более продуманными и стилизованными героями из других файтингов.

Однако, несмотря на множество возможностей, дизайн персонажей оставляет желать лучшего. Герои выглядят довольно скучно и неинтересно, особенно в сравнении с более продуманными и стилизованными героями из других файтингов.

кнопку атаки. Нажав ее на длительное время, вы наполняете индикатор своего здоровья чем-то отвратительным желтым цветом, которое, дойдя до края индикатора, обменивается на кристалл, который, в свою очередь, помещается над вашим индикатором. Использовать эти кристаллы можно в том случае, если вам удастся набрать некую последовательность из кнопок, уникальную для каждого персонажа. Такие атаки отличаются отменной силой и большой жестокостью, хотя их интенсивность может меняться в зависимости от удаления. Кнопка блокировки в этой игре имеет не меньшее значение, она способна уберечь персонаж от практически любого вида атаки. Ее стоит использовать почаще, чем в других файтингах, иначе игрок слишком быстро обнаружит себя плавающим в крови и грязи. Самые безобидные удары смогут настичь героя и отнять у него уйму здоровья, если тот неправильно пользуется блоком. Особенно приятно заблокироваться тогда, когда противник

Для сравнения

ИГРА: *Psychic Force*

РАЗРАБОТЧИК: *Taito*

Еще одной бешеной японской дракой, доступной владельцам PlayStation является популярный в Японии *Psychic Force*, в котором летающие над трехмерными аренами «психи» кидаются друг в друга различными магическими заклятиями. А быть может они вовсе и не кидаются, а просто обмениваются между собой знаками внимания. Иными словами эта игра для многих так и осталась непонятной, что ей совершенно не помешало продаться довольно приличным тиражом.



ОПМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Как и свойственно большинству файтингов, интерес к этой игре не будет утрачен после первого ее прохождения, особенно, если у вас есть друг, который тоже не откажется провести пару часов за приставкой. Хотя этой игре и не дано стать суперхитом в своем жанре, но она, несомненно, понравится тем, для кого файтинга — не цель земного существования, а просто способ отдохнуть.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Дикая японская драка для любителей аниме вряд ли придется по вкусу фанатам Tekken'a.



ЖАНР: гонки
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Accolade/
Pitbull Syndicate

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Freestyle Boardin', Rushdown, Cool Boarders 3

BIG AIR



Никому практически «неизвестная» компания Nintendo славится тем, что задает тон многочисленным командам разработчиков по всему миру. Как, спросите вы меня? Просто — они изобретают новые жанры, либо старые идеи воплощают на новый лад, получая в результате заслуженный коммерческий успех. Одна из последних потрясших мир игр этой компании стала 1080 — аркадный симулятор гонки на сноуборде. Вроде бы ничего сложного — несколько трасс, спортсмены, разнообразные доски и все, однако никто до сих пор и близко не смог повторить успех 1080. Хотя многие и стараются.

Как ни прискорбно, на приставке от SONY нет ни одной более или менее приличной игры на эту тему. На ум приходит несколько проектов, но, к сожалению, ни один ничего путного собой не представлял. Возможно, некоторые владельцы PlayStation со мной и не согласятся, но ни Freestyle Boardin', ни Rushdown, ни Cool Boarders не могут тягаться с 1080. Прямо-таки слабое место приставки от SONY, ей Богу!

Занимает умы разработчиков эта проблема, и некоторые вплотную подошли к ее разре-

шению. Вот, например, Accolade и Pitbull Syndicate. Их проект называется **Big Air**, и, как вы, наверное, догадались, это еще один симулятор гонок на сноубордах. Игра должна была появиться еще в 1998 году, первый раз ее показали общественности на выставке E3'98, где, надо признать, каким-то откровением она не стала. Затем, как водится, релиз многократно был перенесен, и **Big Air** увидел свет лишь в конце февраля 1999 года, европейские же игроки вынуждены были ждать еще дольше. Стоило ли?

Pitbull Syndicate должен быть вам, дорогие читатели, хорошо известен, так как именно эта команда занималась разработкой не очень удачного Test Drive 5, а также Test Drive

6, о котором уже говорилось в предыдущем номере нашего журнала. Движок от вышеназванных игр (с доработками) используется и в **Big Air**, таким образом, все, кто уже видели Test Drive, знают, чего ждать от нее в графическом плане. Остальным же придется довольствоваться скриншотами и моим описанием.

При всем нежелании сначала будет ковш дегтя. Ни для кого, надеюсь, не будет откровением тот факт, что графика в Test Drive 5 была очень богата разными глюками. Так как в **Big Air** используется тот же движок, все присущие ему проблемы вылезают и здесь, что страшно раздражает, ведь на дворе 1999 год, поры бы разработчикам уже научиться с ними справляться. Итак, clipping и pop-up. Первое означает выпадение полигонов, а второе — «неожиданное» появление перед изумленным взором играющего различных объектов окружающего мира. Скорость вывода изображения и качество текстур тоже не на должной высоте, впрочем, если графика в Test Drive вас устраивала, то в **Big Air** понравится.

Теперь об обещанном бочонке меда. Во время гонки камера «висит» за вашим гонщиком, но стоит пересечь финишную линию, как ваш взор начнет услаждать REPLAY, или, по-русски, повтор, где вам во всей красе покажут, как



Кататься на сноубордах — это круто, но в реальной жизни почти недоступно. Видеоигры могут все это исправить.

BLOODY ROAR 2



Неожиданно для всех команда японских разработчиков Hudson Soft, хорошо известная любому игроку серией игр Bomberman, взяла да выпустила трехмерную драку под названием Bloody Roar (Кровавый Рев). Еще более неожиданным был успех, которого смог добиться этот проект, таким образом, появление продолжения было всего лишь вопросом времени.

В Bloody Roar и, соответственно, Bloody Roar 2 замахнулись на святое для каждого (практически) обладателя PlayStation — серию Tekken. Однако по ходу работ над игрой было добавлено множество любопытных моментов, которые в конечном итоге, а не графика с музыкой, и стали «визитной карточкой» проекта.

Да, в Bloody Roar нет никакого навороченного сюжета, да и оригинальности не хватает, зато есть необычная графика, проработанная система комбинаторных атак (или, проще, комбо — от англ. combo), а также внушительное количество опций настроек и игровых режимов.

Bloody Roar 2 продолжает тему поединков людей/зверей, а точнее сказать, превращающихся в зверей людей. Семь бойцов будут по-

виноваться вашим командам, раздирая друг друга в клочья. Отличная графика, отзывчивое управление призваны еще более скрасить этот проект в глазах каждого любителя виртуальных поединков. И хотя название Hudson прочно ассоциируется с серией Bomberman, в данном их творении и новичок, и профессионал найдут что-нибудь для себя — серия Bloody Roar прочно заняла свое почетное место на Олимпе PlayStation'овских драк.

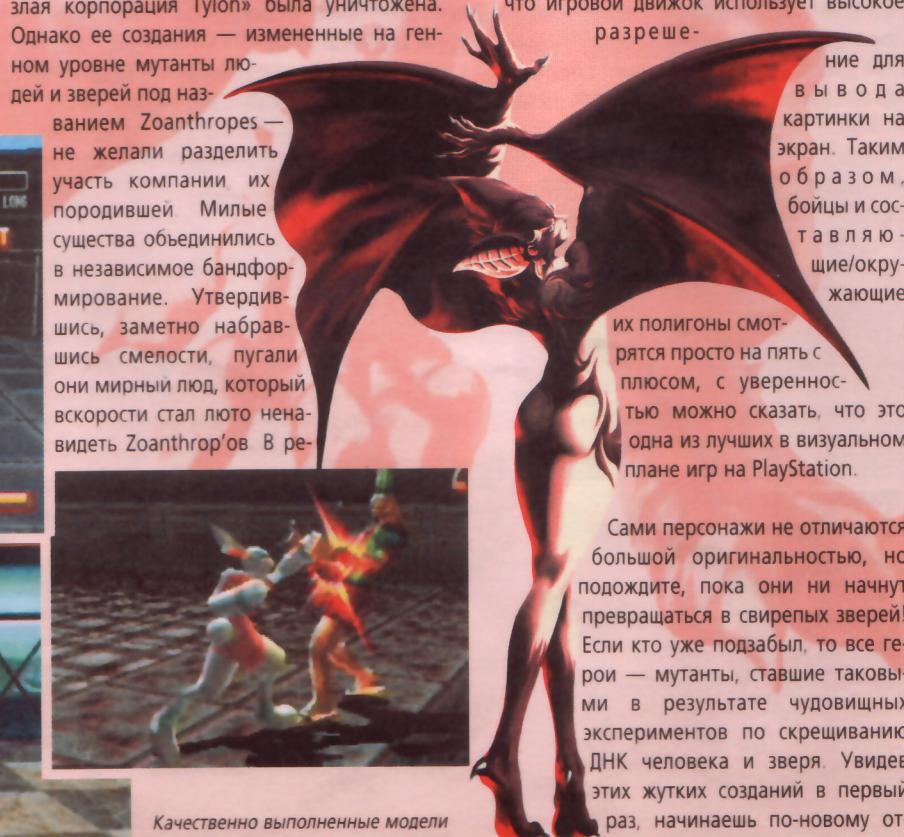
В первой части стараниями игрока «Очень злая корпорация Tylon» была уничтожена. Однако ее создания — измененные на генном уровне мутанты людей и зверей под названием Zoanthropes — не желали разделить участь компании их породившей. Милые существа объединились в независимое бандформирование. Утвердившись, заметно набравшись смелости, пугали они мирный люд, который вскорости стал люто ненавидеть Zoanthrop'ов. В ре-

зультате начали разгораться небольшие локальные конфликты, грозящие вылиться в полномасштабную войну. Мутанты тем временем создали настоящую армию и задались целью уничтожить всех и вся, будь то человек или не пожелавший присоединиться Zoanthorp. Цель игры — спасти мир от «других ребят».

Начнем же наше обсуждение Bloody Roar 2 с того, что прежде всего бросается в глаза — с графики. Несомненно, все будут приятно удивлены ее качеством, а также фактом того, что игровой движок использует высокое разреше-



Качественно выполненные модели персонажей и огромное количество зрелищных приемов вполне могут составить конкуренцию аналогам из Tekken'a



ние для в в о д а картинки на экран. Таким образом, бойцы и составляю- щие/окру- жающие

их полигоны смот- рятся просто на пять с плюсом, с увереннос- тью можно сказать, что это одна из лучших в визуальном плане игр на PlayStation.

Сами персонажи не отличаются большой оригинальностью, но подождите, пока они ни начнут превращаться в свирепых зверей! Если кто уже подзабыл, то все герои — мутанты, ставшие таковыми в результате чудовищных экспериментов по скрещиванию ДНК человека и зверя. Увидев этих жутких созданий в первый раз, начинаешь по-новому от-носиться к извращенному япон- скому менталитету. Бойцы, будучи превра- щенными в то или иное животное, не стано-



вятся ужасными или отвратительными, наоборот, вбрав в себя некоторые отличительные черты звериного прототипа и скрестив их с определенными ярко выраженным характеристиками человека, получаются по-своему красивы, но, главное, весьма и весьма необычны. Особенно запоминаются Busuzima-Хамелеон и Stun-Насекомое. Такого вы еще точно не видели.

Заслуживают самого пристального внимания и арены, на которых проходят поединки. Обилие всевозможных деталей, вместе с много-полигональными моделями бойцов и высоким разрешением, все это нисколечко не тормозит игру, лишний раз подчеркивая высокий уровень мастерства программистов.

При создании персонажей использовалась технология motion-capture, что придает им еще более достоверный вид (во всяком случае, пока герои ЯВЛЯЮТСЯ людьми). Несмотря на все обилие деталей в оформлении героев, до уровня Tekken персонажи из **Bloody Roar 2** не дотягивают, хотя и стараются.

Среди прочих графических изысков стоит отметить показ с нескольких точек обзора серию ударов, с помощью которых был побежден соперник, а также возможность разбивать стены. Хочется сказать пару пасковых слов о прекрасном использовании освещения и различных, связанных с ним эффектов. Каждые атака, блок, специальный удар сопровождаются различной подсветкой, искрами и прочими наростами.

ми, но больше всего запоминается про-ведение завершающего супер комбо, тогда арена теряет все полигоны, сохра-няя лишь очертания, а тем временем ваш герой наносит серию мощнейших ударов, сопровождаю-щихся таким буйством красок, ко-торому бы позавидовал даже фе-йерверк на 850-летие Москвы. Остается лишь еще раз отметить, что **Bloody Roar 2** — одна из самых впечатляющих в графическом пла-не игр на PlayStation.

Теперь стоит перейти к об-суждению аудио дос-тоинств этого проекта. Звуко-вые эффекты на уровне, ничего сверхъестес-твенного. В музы-

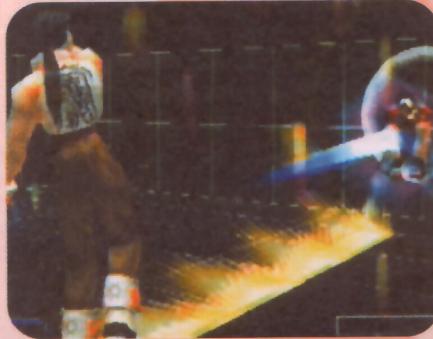
кальном плане **Bloody Roar 2** — набор тяжелой музыки, что, несомненно, понравится всем любителям Heavy Metal. Стоит, тем не менее, заметить, что японское видение этого музыкального стиля, а точнее, его слышание, примерно соответствует творчеству различ-ных коллективов, играющих Hard Rock и Heavy Metal начала 80-х годов.

Но славится серия **Bloody Roar** все-таки больше всего своим игровым процессом, а **Bloody Roar 2** — лишнее тому подтверждение. Включив игру, вы выбираете один из многочисленных иг-ровых режимов. Arcade базовый пункт в любой виртуальной драке. В данном случае пред-стоит сразиться с одним из 10 противников, за-валив всех, героя награждают но-вым специаль-ным ударом и отправ-ляют мо-чить всех по новой



Живой противник, в лице лучшего друга, брата или еще кого, может присоединиться в любой момент, нажав Start, либо выбрав пункт Versus. Всем любителям поединков «не с компьютером» посвящается.

Но на этом перечень доступных режимов не кончается. Story, Survival, Watch и Custom скрасят время общения с **Bloody Roar 2**. В Story вам расскажут и покажут нелегкую жизнь выбранного персонажа, объяснят причину нелегких отношений с остальными Zoanthropами, а также дадут возможность их замочить. Survival — вы деретесь против всех противников только с одной полоской энергии до тех пор, пока силы не кончатся, ничего необычного в данном режиме нет. Watch — выбираете двух любых бойцов, берете попкорн и смотрите, как они друг друга метелят. Интерес же заключается в возможности лицезреть новые специальные удары, а также, внимательно просмотрев бой, уяснить для себя некие слабости выбранных противников. Наконец, Custom, где перед поединком вы определяете, насколько извращенно представят бойцы на ринге. К таким уродствам стоит отнести включение длинных рук/ног/голов, деформацию персонажей и прочее. Сами



ОРМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Замечательный по своему оформлению, игровому процессу проект, который лишь капельку не дотягивает до звания ХИТ.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вышедшая в период некоторого затишья релизов игр этого жанра **Bloody Roar 2** несомненно является достойным продолжателем традиций целого ряда файтингов, которыми так славится PlayStation.

7.5

выясните, что больше подходит вашим питомцам.

Боевая система в каждой игре пытается преподнести что-нибудь новое, однако после *Street Fighter*, *Mortal Kombat* и *Tekken* невозможно снова изобрести велосипед, можно лишь сделать его красивее и навороченнее, что как раз имеет место в **Bloody Roar 2**. Обычные блоки, удары руками, ногами и прыжки — сегодня этим никого не удивишь, поэтому разработчики внедрили возможность уклонения, «жонглирования» противником и «Озверение».

Возможность уклониться от мощного специального удара или комбо? Никаких проблем, нажатие кнопки — и ваш герой просто отойдет в сторону, что, несомненно, добавляет к ощущению полной трехмерности происходящего.

«Жонглирование» — это возможность поймать противника, пока он, например, летит после особо жестокой атаки с вашей стороны, еще одним ловко использованным специальным ударом, не давая ему, таким образом, очухаться и даже достигнуть вожделенной земли...

Наконец, «Озверение» — ваш персонаж превращается в соответствующего зверя, обладающего совершенно новым набором атак, комб и специальных возможностей.

Данные особенности игры, несмотря на свою не многочисленность, удивительно органично вписываются в общую боевую систему, делая поединки интересными и захватывающими, что существенно повышает привлекательность.

ность **Bloody Roar 2**, практически возводя ее в разряд хитов.

Как уже говорилось, создать что-либо принципиально новое в жанре виртуальных драк безумно сложно, а может, и вовсе пока невозможно, однако в последние два года сложилась интересная ситуация — сложно стало сделать даже более-менее ХОРОШИЙ файтинг! Hudson Soft же это удалось,



и пусть их серия **Bloody Roar** не стала законодателем в жанре, зато смогла занять достойное место в десятке лучших игр на данную тему на PlayStation, что, признайте, совсем не мало. Будем ждать **Bloody Roar 3**, который, возможно, и станет тем долгожданным хитом, которым, увы, не удалось стать ни первой, ни второй части, хотя они к этому и вплотную приблизились. Рекомендую.

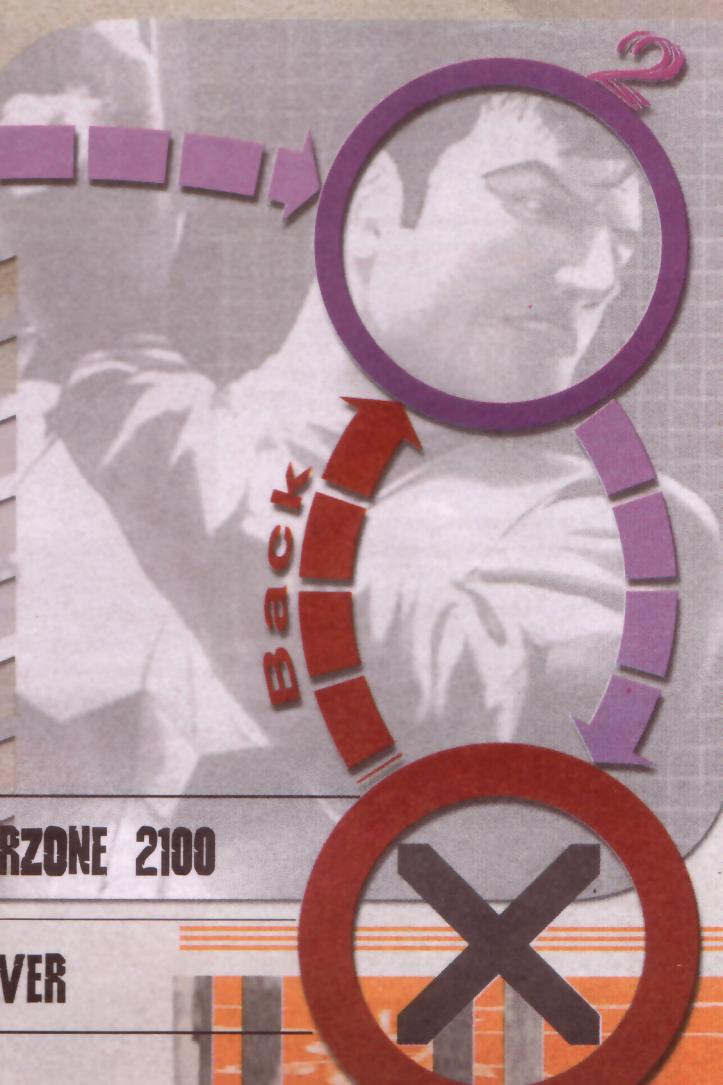


Для сравнения

ИГРА: *Rival Schools: United by Fate*

РАЗРАБОТЧИК: Сарсом

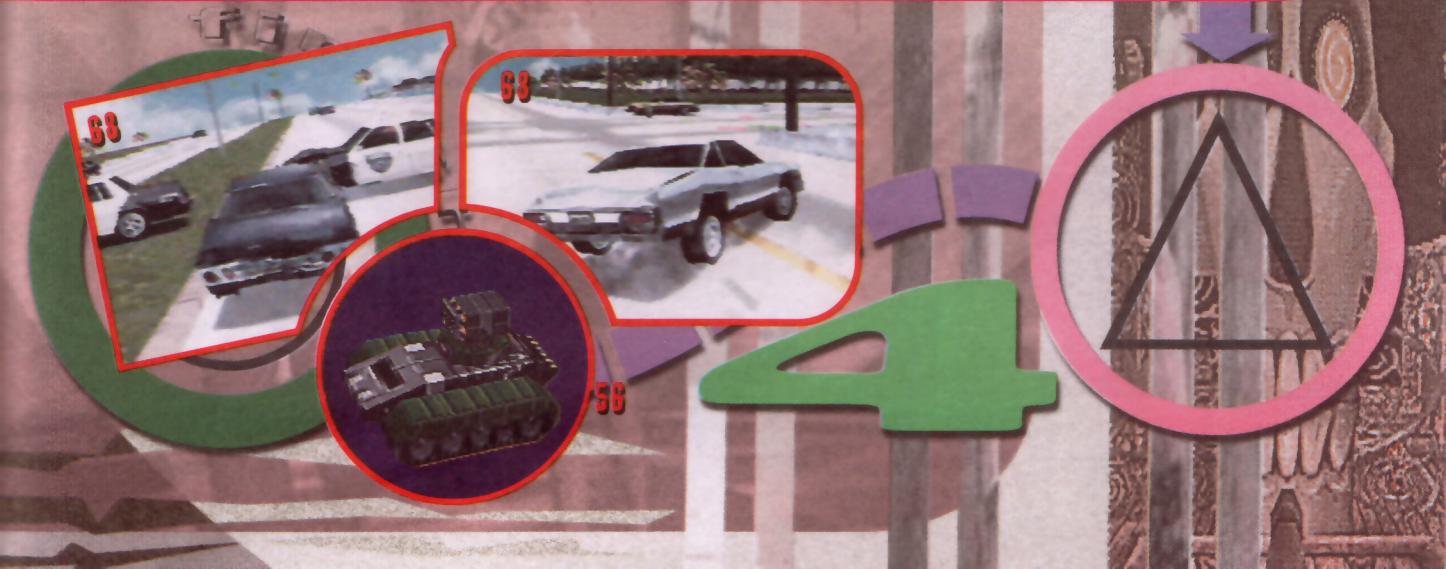
Еще одна трехмерная драка от родоначальника жанра, отличающаяся довольно угловатой графикой, высочайшим динамизмом и одновременно потрясающей простотой игры. А значительное количество героев и минигр придает ей еще большую привлекательность.



56 WARZONE 2100

68 DRIVER

openTAKTUKA



WARZONE 2100

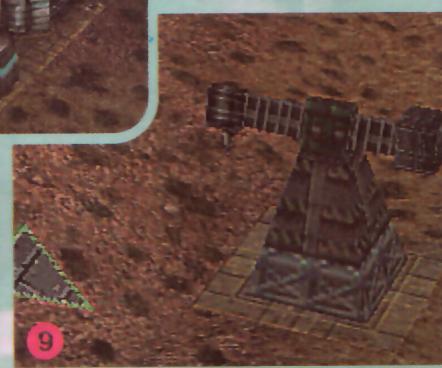


1. Здания (Structures):

- **Oil Derrick** — нефтяная вышка, основной источник энергии в игре 1;
- **Command Center (HQ)** — штаб. Обеспечивает функционирование карты-радара 2;
- **Factory** — завод, позволяет производить юниты 3;
- **Factory Module** — апгрейдный модуль для завода. Ускоряет производство и позволяет выпускать более тяжелые модификации техники 4;
- **Power Generator** — преобразователь нефти в энергию 5;
- **Power Module** — апгрейдный модуль для генератора 6;
- **Research Facility** — исследовательский центр. Здесь разрабатываются все артефакты. После очередной разработки в меню **Build** (Произвести) или **Modelling** (Моделировать), как правило, появляются новые пункты меню 7;
- **Research Module** — апгрейд для исследовательского центра 8;
- **Repair Center** — стационарный ремонтный центр 9;



- **Command Relay Center** — центр координации и управления командирами. Это здание дает возможность разработать и применить технологию управления командирами 10;
- **Hardcrete Wall, Hardcrete Corner Wall** — участки стены;
- **Cyborg Factory** — завод киборгов. Для того, чтобы появилось это здание нужно сначала раздобыть и разработать технологию **Synaptic Link** 11;
- **LZ** — нельзя построить, дается по умолчанию. Поса-





дочная площадка для транспорта и зона высадки юнитов 1.

- **VTOL Factory** — завод, производящий летающие юниты. Появляется значительно позже в игре;
- **VTOL Rearing Pad** — имеется в некоторых миссиях и служит для перезарядки летающих юнитов;

2. Оборонительные сооружения (Defences):

Орудийные башни (Wall Towers):

- **Heavy Machinegun Hardpoint** — хорошее оружие против пехоты и не очень тяжелой техники противника;
- **Light Cannon Hardpoint** — эффективнейшее средство обороны. Желательно использовать вместе с ракетами. Чем мощнее пушка, тем глубже в полосе укреплений ее лучше располагать;
- **Medium Cannon Hardpoint** — основное средство защиты на старших уровнях, обладающее хорошей убойной силой и не слишком низкой скорострельностью;
- **Heavy Cannon Hardpoint** — одно из самых мощных средств настенной обороны, но размещать подобное оружие следует в глубине обороны, под прикрытием первичных средств обороны и дотов.

Вышки (Guard Towers):

- **Machinegun Guard Tower** — основное средство защиты на первых порах;
- **Lancer Guard Tower** — очень эффективное оборонительное сооружение, когда прикрываеться огнем настенных пушек;
- **Mini-Pod Rocket Guard Tower** — хорошо использовать против вражеских колесных средств и пехоты;

Доты (Pillboxes)

- **Machinegun Bunker** — на первых порах очень эффективное средство, представляющее все большую проблему для противника по мере укрепления композитного бетона, из которого оно строится;
- **Light Cannon Bunker** — хорошее подспорье настенным укреплениям;
- **Flamer Bunker** — лучше располагать недалеко от ворот, чтобы использовать все преимущества ближнего радиуса боя;
- **Lancer Bunker** — очень эффективное средство защиты наземного типа;
- **Mortar Pit** — оборонительная артиллерия. Лучше располагать ближе к воротам, чтобы была возможность уже издали обстреливать приближающегося противника.

3. Компоненты производства (Components):

Vehicle Body (Корпус):

Основные:

- Viper** — легкий корпус, основной;
- Cobra** — средний корпус, чуть покрепче;
- Scorpion** — средний корпус — хорошее решение для ракетниц на младших уровнях;
- Python** — тяжелый бронированный корпус. Желательно использовать для всего тяжелого и медленного оружия с низкой скорострельностью. Основной тип корпуса на старших уровнях;

Также имеющиеся, но изначально вражеские корпуса:

- Leopard, Retaliation, Bug, Panther, Retribution, Tiger, Vengeance, Mantis.**

Vehicle Propulsion (Ходовая часть):

- I, II, III — поколение технологии, прочность материалов из которых состоит юнит. Чем выше это значение, тем более выносливым будет юнит.

- **Wheels I, II, III** — Колеса;
- **Half-tracks I, II, III** — Гусеницы и колеса Half-Tracks, имеют бо-

лее прочную основу, чем колеса. В зависимости от типа корпуса меняют внешний вид, число колес и модификацию;

- **Tracks I, II, III** — Гусеницы — основная база для юнитов старших уровней, меняются в зависимости от длины корпуса;
- **Hover I, II, III** — Воздушная подушка, вездеход, но делает оружие, размещенное на этой базе довольно хлипким по сравнению с наземными юнитами;
- **Cyborg Propulsion I, II, III** — киборги;
- **Cyborg Jump Pack I, II, III** — прыгательный аппарат для киборгов;
- **VTOL I, II, III** — авиа основа;

Vehicle Turret (Башенная часть):

Weapons (Огневая мощь):

- **Machinegun** — пулемет, типовое оружие;
- **Twin Machinegun** — двойной пулемет. Ровно в два раза эффективнее;
- **Heavy Machinegun** — крупнокалиберный тяжелый пулемет. Хорошая замена и поддержка для танков, против скавенджеров — как раз то, что надо;
- **Flamer** — огнемет, эффективен только в ближнем бою и крайне медленен;
- **Light Cannon** — легкая орудийная башня. Чем тяжелее, тем ниже скорострельность, но сильнее убойная сила;
- **Medium Cannon** — средняя орудийная башня;
- **Heavy Cannon** — тяжелая орудийная башня, лучше всего пробивает вражескую броню, но слишком долго перезаряжается;
- **Mortar** — легкая артиллерия, эффективно расстреливать стационарные укрепления противника с безопасного расстояния;
- **Bombard** — тяжелая артиллерия, медленнее перезаряжается, но наносит более существенный урон;
- **Mini-Pod Rockets** — ракеты, имеют большую скорострельность, но не настолько смертоносны. Не очень сильны против бункеров;
- **Lancer Rockets** — самонаводящиеся ракеты, обладают наибольшей эффективностью и

убийной силой. Хороши против любого вражеского средства;

- **Mini Artillery Rockets** — катюша. Очень мощное оружие, особенно в сочетании с другими юнитами;



- **Bunker Buster** — антибункерные ракеты, лучше пробивают вражеские бункеры и укрепления, но более эффективны, когда координируются и направляются командиром и радаром.



Systems (Инженерные технологии):

- **Engineering** — кузов. Грузовики выполняют все строительные работы по зданиям и укреплениям, чинят здания, автоматически строят нефтяные скважины, проводят модернизацию. Можно подключать к строительству сразу несколько грузовиков;



- **Mobile Repair Turret** — передвижной ремонтный комплекс. Сам автоматически ремонтирует ближайшие юниты даже во время боя. Ремонт киборгов и саморемонт невозможны. Для ремонта зданий и сооружений используйте **Truck**;



- **Sensor Turret** — радар-локатор, используется при наведении и корректировке огня группы юнитов (при этом появляется синий прицельчик). Повышает точность стрельбы как с дальнего, так и близкого расстояния. Очень эффективно использовать в сочетании с ракетными юнитами и командиром. На старших уровнях без него просто делать нечего;



- **Command Turret** — командирский передвижной центр управления и наведения. В подчинении каждого командира



1



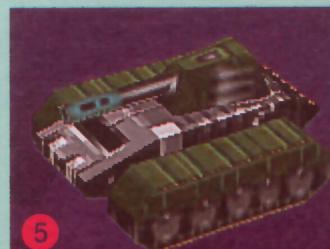
2



3



4



5



6



7



8

может находиться до 6-ти любых юнитов. При выборе командира происходит выбор всей группы. В дальнейшем, приказ игрока командиру передается всем юнитам группы. Очень эффективен в наступлении, при ведении и корректировке огня подчиненных юнитов (появляется желтый прицельчик). Желательно использовать вместе с **Sensor Turret**. Необходимым условием наличия этой технологии является **Command Relay Center**;

можно в любой момент вернуться и отредактировать его. По мере того, как игрок находит все новые и новые артефакты и разрабатывает новейшие технологии на их базе, в меню **Modelling** появляются новые компоненты для производства пилотных образцов боевых единиц. При апгрейде технологии составного материала (например, от **Track I** до **Track II** и **Track III**) все последующие юниты автоматически производятся с использованием новых материалов (не надо их перестраивать в **Modelling**). Непосредственно производить юниты можно в **Factory**. Дополнительные модули для апгрейда завода ускорят производство (не забудьте установить их на фабрике после разработки при помощи **Truck**). Желательно иметь несколько заводов для параллельного производства юнитов.

для Киборгов:

- **Cyborg Cannon** — переносная пушка;
- **Cyborg Flamer** — огнемет;
- **Cyborg Machine Gun** — пулемет;
- **Cyborg Rocket** — ракетница;
- **Cyborg Assault Gun** — полуавтомат для спецопераций;

4. Юниты

Механические средства передвижения

Моделирование юнита осуществляется в меню **Modelling** (моделирование — синяя иконка в **HUD** меню). Сначала нажмите на зеленую иконку с будущим корпусом — появится окно редактора. Надо последовательно указать для юнита: Тип корпуса (**Vehicle Body**), ходовую часть (**Vehicle Propulsion**) и тип башни (**Turret**). Башня может иметь одну из двух функций: военная и инженерная. Военные башни выбираются в подменю **Weapons**, инженерные — в **Systems**. После этого высвечивается количество ресурсов, потребляемое юнитом, число его **hit-points** и автоматически присваиваемое ему имя. После выхода из редактора (кнопка «круг») юнит становится доступным для производства на заводе (меню **Manufacturing**). Затем

базовыми являются юниты: **Viper Truck Wheels** (грузовик) и **Viper Machinegun Wheels** (легкий колесный танк). Все остальные юниты создаются в течении игры. Утверждается, что общее количество вариантов различных юнитов, отличающихся хотя бы одной из составляющих технологий-компонентов, превышает **2000**. Здесь приводятся только некоторые, наиболее часто используемые варианты моделей юнитов, это касается и описанных выше оборонительных сооружений:

- Lancer Cobra Tracks** 1
- Command Turret Scorpion Hover** 2
- Sensor Turret Python Tracks** 3
- Mobile Repair Turret Python Tracks** 4
- Medium Cannon Python Tracks** 5
- Medium Cannon Cobra Half-Tracks** 6
- Heavy Cannon Python Tracks** 7
- Light Cannon Viper Half-Tracks** 8
- Twin Machinegun Viper Wheels** 9



1



2



3



4



5



6



7



8

Sensor Turret Viper Wheels (1)
Mobile Repair Turret Viper Wheels (2)
Machinegun Viper Wheels (3)
Heavy Machinegun Viper Wheels (4)
Flamer Viper Wheels (5)
Lancer Scorpion Tracks (6)
Mini-Rocket Artillery Cobra Half-Tracks (7)
Bunker Buster Cobra Tracks (8)
Truck (9)
Mini-Rocket Artillery Scorpion Hover (10)
Lancer Python Hover (11)
Bombard Python Hover (12)
Heavy Cannon Scorpion Hover (13)
Twin Machinegun Cobra Half-Tracks (14)

Mobile Repair Turret Python Tracks (15)
Mini-Pod Cobra Half-Tracks (16)
Command Turret Cobra Half-Tracks (17)
Mini-Rocket Artillery Bug Tracks (18)
Medium Cannon Cobra Tracks (19)
Heavy Machinegun Python Half-Tracks (20)
Mortar Viper Wheels (21)
Light Cannon Viper Wheels (21)

технология **Synaptic Link** ген-
ноинженерного
соединения челове-
ка и компьюте-
ра при помощи
специального
шлейфа. После
этого бронированный корпус робота стано-
вится чувствительным к
малейшим движениям че-
ловека. Непосредственно
производит киборгов
Cyborg Factory.
Machinegunner — пуле-

Киборги

Киборги производятся отдельно от других юнитов и не могут моделироваться в редакто-
ре. Для производства киборгов необходима



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20

метчик, основная боевая единица против вражеских киборгов;

Lancer — солдат с переносной ракетницей, хорош против лекой бронированной техники;

Heavy Gunner — молодец с тяжелым пулеметом, но все равно плох против танков, но быстрее перезаряжается;



На старших уровнях есть и другие вооружения для киборгов.

5. Research — разработка артефактов

Для того, чтобы строить новые юниты, необходимо искать на карте или отвоевывать у противника артефакты с новыми технологиями. После этого артефакт досконально изучается и разрабатывается в **Research Facility**. На это, естественно, требуется время. Ускорить процесс разработки можно при помощи **Research Module**. Для параллельной разработки нескольких артефактов необходимо иметь несколько зданий **Research Facility**.

Некоторые важнейшие технологии, еще не упомянутые ранее:

- **Command Turret** — позволяет производить командиров;
- **Synaptic Link** — дает возможность построить **Command Relay Center**, который также необходим для производства командного состава.
- **Tank Traps** — противотанковые ежи;
- **Missile Targeting Codes, Second Level Missile Targeting Codes, Third Level Missile Firing Codes** — технологии, дающие доступ к пуску ракет из ракетных шахт в третьей кампании;
- **Cyborg Thermal Armour Mk1, Mk2, Mk3** — броня для киборгов;
- **Cyborg High Intensity Thermal Armor Mk1, Mk2, Mk3** — теплоустойчивая броня для киборгов;

2). Управление.

При адаптации на **PlayStation** разработчики постарались как можно полнее реализовать все возможности управления и «впихнуть» их в не совсем удобный для стратегий геймпад. Основные кнопки.

⊗ — активация/выбор юнита (повторное нажатие на юнит выводит экран тактических настроек)

■ — выбор группы юнитов/отмена выбора

- — активация/деактивация панели **HUD**.
- ▲ — переключение между режимами игры.
- — цикл по юнитам не выбранным в группах.
- — смена лидера в группе.
- , ■ — цикл по группам.

Режим игры.

В **PlayStation** версии имеется два режима ведения игры, переключение между которыми осуществляется кнопкой ▲. Первый соответствует классической стратегии в реальном времени и позволяет выбирать юниты, давать им задания, строить или разрушать объекты и так далее. Второй же позволяет вам лично при помощи кнопок крестовины управлять выбранным юнитом/группой. Причем, если выбрана группа, то выбор/смена лидера осуществляется шифтом ■, и именно им вы и будете управлять, остальные юниты будут повторять его действия.

Выбор групп.

Выбор групп легко осуществляется кнопкой ▲ при курсоре наведенном на любой из юнитов или как обычно при помощи лассо. Эта же кнопка снимает выбор с группы или одного юнита, если курсор находится вне юнитов или построек. Всего в игре можно создать четыре постоянно действующие группы, соответствующие количеству кнопок на джойстике. Определяется эта операция так: сначала выделяется нужное количество юнитов, далее зажимаете ■ и жмете любую из кнопок — ●, ■, ⊗ или ▲. Созданной группе присваивается соответствующий значок. Снятие значка проходит в том же порядке. Цикл по группам осуществляется шифтами ■ и ■.

HUD меню.

Head-Up Display — это меню, возникающие на экране при нажатие кнопки ⊗ позволяет осуществлять командование вашей базой. А именно отдавать приказы на постройку зданий или юнитов, осуществлять моделирование техники и вести разработку новых техно-



логий, а также указать модель поведения ваших войск в бою. Выбор любой из опций осуществляется кнопкой ⊗, а перемещение по меню при помощи крестовины джойстика. Стоит заметить, что активация **HUD** делает невозможным управление войсками. Выйти же из подменю или из **HUD** можно, вновь нажав на ⊗.

Управление камерой.

Легко и быстро перемещаться по карте можно при помощи крестовины, зажав ■. Вращать вид позволяют кнопки «вправо» и «влево» с зажатым шифтом ■, увеличение/уменьшение осуществляется тем же способом, но при помощи «вверх», «вниз» и шифта ■.

3). Кампании

Игра разделена на три большие военные кампании, происходящие в разных секторах и в разных климатах: **Campaign 1 (Western Sector)**, **Campaign 2 (Eastern Sector)**, **Campaign 3**. В каждой кампании вы боретесь с одним конкретным врагом (**New Paradigm**, **Collective** и **Nexus**), с его хорошо укрепленными базами и нередко превосходящими вас в технологическом плане юнитами, помогая своим форпостам Альфа, Бета и Гамма. По ходу вы также громите слабоукрепленные поселения кочевых боевиков **Scavengers**. В первой кампании преобладает относительно обычный ладшафт: бурая земля, разруха и нищета **Scavengers** на фоне сильных крепостей **New Paradigm**. В конце кампании появляются водные пространства, которые можно преодолевать техникой на воздушной подушке.

Во второй кампании климат резко меняется на совершенно выгоревшую покривневшую землю, с рыхтинами, кратерами и воронками. Часто идет дождь. Здесь впервые появляются воздушные боевые юниты, которые активно нападают на вашу базу. Игровому остается только врьться поглубже в землю и поставить противовоздушных комплексов **Sam Sites (Hurricane и др.)**. Теперь ваши транспорты могут подвергаться воздушному обстрелу, после чего всякая связь с базой-поставщиком прерывается.

В третьей кампании климат меняется на заснеженные горы. Часто идет снег, но почему-то холода не особенно не ощущаешь. Следов гусениц тоже. Теперь вы помогаете Гамме в борьбе с очередным глобальным могущественным врагом — компьютерным вирусом **Nexus**, который поражает здания и юниты. В дальнейшем появляются лазерные техноло-



гии, ракетные шахты и другие новейшие разработки в области науки. Ваша задача — используя мощь всех трех форпостов, победить **Nexus** (предстоит иметь дело с заражением юнитов, строений и полной эвакуацией баз).

4. Ход миссии

В процессе игры вы начинаете строить базу и продолжаете ее достраивать, модернизировать и укреплять на протяжении всех миссий, разрабатывая все новые и новые технологии и укрепляя и обновляя парк своих боевых юнитов. Нападения на основную базу редки и практически не доставляют хлопот. Гораздо труднее становится от уровня к уровню справляться с противником, нападающим на постройки, возведенные в других частях карты.

В игре имеются миссии, как правило, двух типов: проходящие на этой же карте (открывающие на ней новые области, до этого недоступные), происходящие в каком-либо другом месте — ваши юниты туда доставляет летающий транспорт. В первом случае снабжение и координация осуществляется напрямую с заводов базы. Ваши юниты свободно перемещаются по карте и вы имеете доступ ко всем функциям меню. Во втором случае вы сначала имеете в распоряжении некоторое время для того, чтобы модернизировать базу после предыдущих побед, затем — загружаете самые нужные юниты в транспорт и они доставляются в некую ключевую точку на совершенно новой местности, не имеющей никаких точек соприкосновения по суше с вашей основной базой. При этом вернуться на базу до выполнения задания или хотя бы просто переключаться между базой и зоной высадки нельзя. Можно лишь удаленно управлять производством и модернизацией юнитов, разработкой новых технологий на базе, переодически загружать транспортный корабль и принимать подкрепления — все сообщение осуществляется воздушным путем. Транспорт всегда имеется только один (перевозит до 10 юнитов за раз) и прилетает через определенный фиксированный интервал времени (на разных миссиях

это обычно 1, 3, или 5 минут). Таким образом, вы оказываетесь отрезанным от основной базы и ограниченным в количестве юнитов, независимо от того, сколько в действительности их было произведено на базе. Приходится выбирать лишь самые важные и необходимые в первую очередь модификации.

Построить во время такой миссии новое здание на основной базе (например, завод, чтобы быстрее производить юниты) также не удастся — надо делать это до первого вылета. Зона высадки **Landing Zone** (обозначается **LZ**) всегда имеется на карте по умолчанию (иногда их может быть несколько), ее нельзя построить, но враг может ее уничтожить и вы лишитесь единственного источника подкреплений. Чтобы этого не произошло нужно перевезти на транспорте пару грузовиков и выстроить линию укреплений вокруг **LZ**. При этом перехитрить игру и построить что-нибудь из зданий, например, завод, здесь также не удастся. Опытные игроки начинают наступление не раньше, чем привезут третье подкрепление.

В обоих вариантах заданий миссии ограничены по времени. Как правило, вы имеете 30 минут на «обдумывание» — подготовку к вылету и 1 час на выполнение задания на удаленной территории, либо 1-2 часа — если действие происходит на территории, сопряженной с основной базой, где вся доставка осуществляется напрямую. Ваши дальнейшие действия в обоих случаях обычно совпадают.

В миссиях первой кампании задания обычно сводятся к тому, что надо полностью разгромить базы врага (на карте иногда несколько слабых баз **Scavengers** и одна хорошо укрепленная база противника — обозначаются красными точками). База **Scavengers** считается разгромленной, если разрушены ВСЕ укрепления (вышки, доты и т.п.) и представляющие военный интерес здания (стены, деревни, села и сарайчики можно не уничтожать). Укрепленная база противника считается разрушенной, если уничтожены ВСЕ юниты врага (часть может прятаться на карте) и ВСЕ укрепления и здания. На некоторых уровнях требуется уничтожить абсолютно всех противников, включая **Scavengers**. Лишь в одной из миссий задание было позаковыристее: требовалось перехватить конвой врага, который

нашел ценный артефакт на карте до вас и теперь направляется к транспорту. Если этого не сделать — миссия будет провалена, даже если уничтожить после этого всех врагов. Кроме того, во второй кампании миссии, судя по всему, будут более сложными и интересными. Например, в первой миссии второй кампании требуется любой ценой удержать непрерывно атакуемую врагом полуразрушенную базу. Причем, на ней мало что работает, нет энергии и заводы практически стоят — приходится довольствоваться только раз в 5 минут прилетающим транспортом с вашей основной базы. Бой вскоре перемещается уже на середину самой базы, враг сносит башни-укрепления и стены, одну за другой, и использует передовые средства нападения — авиацию. В такой ситуации, в ожидании следующего транспорта, остается надеяться только на пару грузовиков, которые возводят одну настенную башню за другой, все дальше к глубине базы, сдавая укрепление за укреплением, да еще при этом должны успевать ремонтировать здание штаба, которое целенаправленно бомбит авиация, потому что наскоро возведенные зенитки далеко не всегда оказываются на высоте. Затем противник уничтожает ваш единственный источник энергии в углу базы и... приходится надеяться только на имеющиеся на основной базе резервы. В такой ситуации предстоит не только держать оборону, но и перейти в наступление и разгромить несколько ключевых укрепленных точек противника, иначе через час женский голос безразличным тоном сообщит, что вы разбиты.

Сами по себе кочевники не представляют большой проблемы, но в их зданиях нередко находятся артефакты, которые если не дают вам преимущество, то, по крайней мере, позволяют сравняться в технологии с врагом. Как правило, в каждом задании враг имеет какое-нибудь преимущество в технологии. Ваша задача — разбить имеющиеся поселения кочевников, в надежде заполучить артефакт с данной технологией, разработать ее, смоделировать несколько новых типов юнитов, переб



росить их к месту высадки и уже после этого идти на врага.

5). Стратегия нападения и защиты

Нападение

Вариант «построить много танков и сравнять все с землей» не проходит. В первую очередь, потому, что танкам требуется некоторое время на перезарядку снаряда, что снижает скорострельность, а иногда эффективность ведения огня, если цели попались маневренные. Во-вторых, далеко не каждый юнит или укрепление эффективно поражается танком. Например, большие проблемы доставляют всевозможные укрепленные в земле доты противника, противотанковые ежи, особенно, если их несметное количество. Продраться через такую полосу укреплений становится невозможно — вас быстрее уничтожат. Кроме того, тяжелые гусеничные танки по определению медлительны и легко могут стать мишенью для вражеских ракет или кучи навалившихся юнитов врага, которые быстро окружат танк и сделают из него железное месиво. И киборгов также никто не счесть пока не отменял — против нее танки также не эффективны. Аналогичные рассуждения можно провести и относительно других юнитов. Таким образом, ключ к успеху — комбинация юнитов разных модификаций и разного типа, пригодных для уничтожения разнообразных видов противника и способных организованно ему противостоять.

Оптимальным является сочетание: ракетные юниты, танки, гусеничные пулеметные юниты, мобильный ремонтный комплекс.

Для нападения на хорошо защищенную крепость: антибункерные гусеничные юниты, средние танки, ракетницы.

Для крупномасштабного нападения (группами 20 и более юнитов), когда за ценой не пос-

тоишь: командиры, ракетные установки, ракетницы всех видов, тяжелые танки, тяжелые пулеметы, ремонтный комплекс, антибункерные установки.

Для поддержки на воде: ракетницы на воздушной подушке, танки на воздушной подушке — они эффективны только на начальном этапе и быстро выходят из строя. Кроме того, на суше они становятся легкой мишенью и теряют свое преимущество и недосягаемость на воде.

Авиации в первой кампании не встречается.

На старших уровнях даже и думать идти в бой без командира и радара не следует. Иначе, огонь ракетных установок будет значительно менее эффективным. Кроме того, возникнет серьезная проблема с перевооружением и модернизацией юнитов на старых платформах и малопрочных корпусах. Постепенно, радары, командиры и чинящие юниты станут важны если не более чем, то, по крайней мере, насколько же, насколько танки и ракетницы. Понадобиться их серьезно укрепить: смоделировать юнит с более прочным корпусом, на более мощном шасси, иначе они быстро выйдут из строя, а ваша армия будет дезорганизована и разрознена и легко проиграет сражение.

Ключевые правила при нападении:

- вести огонь нужно сконцентрировав его на самом слабом звене в группе противника. Уничтожать вражеские юниты в группе следует в таком порядке: Радары, ракетницы, артиллерия, командиры, антибункерные установки, мотострелковые части и т.д. — в последнюю очередь — тяжелые танки);
- командир должен находится сзади, вне зоны поражения, и координировать своими сигналами группу атакующих юнитов;
- радарная установка должна также следовать сзади, координировать огонь наступающих юнитов;
- мобильный ремонтный комплекс должен идти в общей колонне, в центре, под прикрытием брони ок-

ружающих юнитов, и в бою непосредственно чинить;

- лобовым звеном в наступлении служат танки с тяжелой броней и тяжелые пулеметы;
- вторым звеном следуют ракетницы и антибункерные установки (ракетница для выстрела необходима одна клетка поля до цели, так что вплотную становиться неэффективно);
- при атаке на базу противника первым делом надо уничтожать все вышки: ракетные вышки, пушки. Затем сконцентрируйте огонь на настенных укреплениях: угловых пушках, ракетницах. После этого наступает очередь наземных легких пушек. Теперь можно сконцентрировать огонь на наземных юнитах противника. Расчет здесь на то, что противник «не сразу догадается» восстановить полосу укреплений, так что в вашем распоряжении будет некоторое время для резервной атаки. Если в группе нет командира, ракетниц и антибункерных установок, то справиться с дотами будет очень проблематично. Все это время тяжелая артиллерия может вести точечный обстрел укреплений противника откуда-нибудь с безопасного расстояния;
- при разгроме базы **Scavengers** в первую очередь уничтожайте вышки и доты с пулеметами, затем ракетницы, юниты и пехоту;

Защита

Для защиты базы используйте на первых порах вышки и доты, а в дальнейшем обнесите все подступы стенами, оставив только ворота для перемещения собственных юнитов. На стенах, насколько это позволяют средства, разместите настенные орудия и ракетницы. Часто, чем ближе к воротам, тем больше должна быть плотность вооружений. Перед и После ворот установите несколько дотов ближнего действия — легкие пушки и огнеметы. Чуть в глубину базы установите доты с артиллерией. Зенитные установки имеют смысл ставить вокруг штаба и по углам базы, чтобы уменьшить возможную зону поражения авиацией противника. На базе следует иметь несколько грузовиков на случай нападения, чтобы они немедленно бросились чинить поврежденные стены и укрепления. Как правило,

враг не наступает, не разгромив укрепления полностью. А атака начинается обычно издалека, с обстрела артиллерией. В таких случаях требуется короткий танковый маршбросок, чтобы уничтожить возмутителя спокойствия и раздразнить нападающие силы. Затем можно спокойно отступить к базе и предоставить защиту укрепленным пушкам. Иногда один грузовик может постоянно чинить какую-нибудь пушку на стене и успешно противостоять ог-



нюю целой группы юнитов, стремящихся ее свалить, а когда ее все-таки уничтожат, можно построить новую пушку на этом же месте. Никто из врагов не догадается его расстрелять.

Оборона источников энергии на первых порах не столь важна, можно даже «забывать» там грузовиками, однако, на старших уровнях это станет проблемой. Можно использовать следующий подход: обнесите нефтяную вышку стеной по минимальному периметру и поставьте по углам четыре пушки — противнику сильно неподоровится при попытке завладеть источником.

6). Прохождение

В игре три большие кампании (всего более 30 миссий), но тактика в большинстве случаев совпадает. Просто появляется и разрабатывается все больше новых технологий (а их число превышает 400) и основанных на них юнитов, активно используется авиация. Так можно изобретать до бесконечности, усложняя задания миссий необходимостью бороться со всем новыми вооружениями и уменьшая отведенное на это время. По этим соображениям здесь приводится только полное прохождение первой кампании — это 13 уровней (весь первый диск), и краткие советы по второй и третьей.

Campaign 1 : Western Sector (Western Desert)

Mission 1 : Scavenger Raiders

- Постройте базу, состоящую из HQ, Research Centre, Power Generator и Factory;
- Найдите и уничтожьте все базы и юниты Scavengers (2 базы Scavengers находятся вверху карты);
- Освойте добычу нефти (есть 4 источника энергии);



- Соберите 4 артефакта.

Mission 2 : Power Surge Detected

Лимит 1 час

- Защитите базу от Scavengers;
- Уничтожьте все базы и юниты Scavengers на юге;
- Найдите 4 артефакта;
- Исследуйте новый Power-ресурс внизу карты;



Mission 3 : Locate and Recover Artefacts

Лимит 30 мин

- Исследуйте и разработайте артефакт Power Module и проведите апгрейд Power Generator;
- Загрузите транспорт, перелетите на новую территорию и глубоко в тылу Scavengers найдите и возьмите с боем слабозащищенный артефакт;
- Как только он будет найден соберите все юниты у Landing Zone, и за вами прилетят транспорт.

Mission 4 : Investigate Structure

Лимит 30 мин

- Как только приземлится транспорт защитите LZ от вражеских атак;
- Подкрепления возможны — вызывайте транспорт по мере необходимости;
- найдите старый Research Centre, базу Scavengers и возьмите артефакты (всего баз 3, все — влево и вверх);
- Как только вы соберете оба артефакта возвращайтесь к LZ и за вами прилетят;
- Технологии Twin Machine Gun и Mortar чрезвычайно полезны.

Mission 5 : Encoded Signals Detected

Лимит 1 час.

- Загрузите транспорт наиболее крепкими юнитами, перелетите и укрепите LZ;
- Исследуйте карту на предмет наличия вражеских баз.



Как только база будет найдена, станут доступны подкрепления;

- Соберите 4 артефакта и уничтожьте базу и юниты New Paradigm;

Начиная отсюда все усложняется. Разработайте light turret и medium turret. Надо перелететь, построить несколько пушечек вокруг LZ и разгромить мощную базу желтых (желтые стены и желтые танки в правом верхнем углу). Под желтой базой находится база Scavengers с артефактами — для вас становятся доступными подкрепления. Для Research вы получаете бетонные стены, доты с пушками, пулеметами и огнеметами, модули для Factory.

Mission 6 : Enemy Attack

Лимит 2 часа.

- Защитите базу от вражеских набегов;
- Нанесите удар на востоке и уничтожьте все New Paradigm и Scavenger базы и юниты — там же находятся 4 артефакта;
- Не дайте врагу захватить у вас источники нефти;
- Разгромите укрепления вокруг вражеских LZ, чтобы вывести точки высадки из строя и предотвратить появление подкреплений врага в дальнейшем.

Изобрести командиров можно после того как вы построите командный центр Command Relay Center, раздолбать все базы (красных точек очень много) и вражеский LZ — правый верхний угол, а также определенное здание. Начинать движение надо и вправо — будет длинный горизонтальный каньон, много башенок, дотов и вышек врага. Каньон приведет к другим базам вверху карты. Рядом с вражеским LZ вверху карты будет въезд на верхний уровень — единственный способ добраться до очередной базы врага и разнести в щепки заданное здание. Для Research вы получаете ракетницы (два вида), апгрейдные модули для Research Facility.



Mission 7 : Establish a Forward Base

Лимит 30 мин

- Постройте в указанном месте как минимум 4 защитные вышки;
- Обеспечьте оборону базы от пребывающих вражеских транспортов;
- Ожидайте вражеских засад на дороге.

Разработайте новые гусеницы, ракетницы, доты с ракетницами. Вам нужно соорудить новую базу на этой же карте, вверх и вправо, на плато, где находилось уничтоженное здание противника. Как только база будет достаточно укреплена уровень закончится. Фактически вам придется прорваться толпой грузовиков к зеленой точке (рядом будет мигать красная — вражеская LZ) и построить в квадрате котлована (там, где находилась база врага в прошлой миссии) свои укрепления. Достаточно нескольких вышек с пушками или настенных пушек, никаких зданий не надо. По ходу всей миссии враг будет постоянно сбрасывать очень мощные десанты — в основном из ракетниц и средних танков. На их полное уничтожение понадобится масса времени и боевых единиц. Сразу постройте несколько фабрик и запустите бесконечное производство своих средних танков, ракетниц, тяжелых пулеметов и грузовиков. Несколько радиарных установок, мобильных ремонтных

комплексов и командиров для координации стрельбы не помешают. После этого немедленно отправляйте сформированную толпу в котлован новой базы (придется обогнуть всю карту и за это время каждой группе юнитов придется столкнуться с мощным сопротивлением десанта врага и не потерять при этом основную ценность — грузовики. Как только отправлена одна группа юнитов сразу переходит к формированию следующей. Можно сделать более прочные грузовики, поставив их на новые гусеницы. В любом случае, надо добраться до котлована новой базы и возвести несколько укреплений кучей грузовиков (иногда под обстрелом противника) и миссия закончится.

Mission 8 : Enemy Transmissions Detected

Лимит 30 минут + 30 минут

Загрузите транспорт и перелетите на новое место.

- Как только вы увидите базу **New Paradigm** проследуйте к своему LZ 2 и обеспечьте его защиту, чтобы дать возможность подкреплениям приземлиться;
- Уничтожьте все юниты и базу **New Paradigm**;
- Соберите 3 артефакта и возвращайтесь к LZ 2.

Используйте модуль для **Research**. Высадитесь крепкой группой на LZ1: Средние танки, тяжелые пулеметы и командир — чтобы хотя бы доехать до второй контрольной точки. Разгромите **Scavengers** рядом. Затем зигзагом надо добраться до правого нижнего угла карты, к LZ2 (он замигает зеленым), избегая столкновения с силами противника. Затем добавляется еще 30 минут, становятся доступны подкрепления в LZ 2 и вы должны уничтожить базу **Scavengers** и основную базу. Понадобится очень много тяжелой техники, коман-

диры, мобильные ремонтные комплексы, средние танки, ракетницы и тяжелые пулеметы. Имейте в виду, что довольно значительная группировка должна оставаться на защите самого LZ 2, иначе вражеские танки его быстро сровняют с землей и у вас больше не будет подкреплений. Начинайте наступать когда в запасе будет как минимум четыре прилета тяжелой техники. Не обращайте большого внимания на любые доты (за исключением скавенджеровских) — их надо очень долго расстреливать даже если сконцентрировать огонь всей группы. Не очень-то отвлекайтесь на танки противника (они тут аж 8-ми колесные на гусеницах). Цель номер один — легкая база скавенджеров сверху. Далее можно по горным тропинкам доехать до основной базы, снести укрепления и пушечки на стенах вокруг котлована и пресколько расстрелять заводы и штаб сверху, с горного хребта. Главное запрудить периметр своими танками, чтобы вражеские просто вас не вытеснили. Изрядно потрепав противника, спускайтесь вниз и сносите все укрепления на равнине перед базой. В это время пошлите юнит под огнем забрать артефакты на базе. Из полезного вы получите оружие для быстрого раздалбывания дотов, мини-ракеты по типу катюши, новый корпус, апгрейд модуль для **Relay** штаба. После того, как база будет уничтожена, соберите все юниты в LZ2 и миссия завершится. Вы также получите **Bombard Mortar** — тяжелую артиллерию.

Mission 9 : Synaptic Link Location

Лимит 1 час

- Загрузите транспорт и после высадки обеспечьте оборону LZ;
- Найдите и уничтожьте **New Paradigm** базы и юниты;
- Найдите все 4 артефакта;
- Ожидайте активного сопротивления со стороны подкреплений врага.

Вам надо перелететь, разгромить две базы скавенджеров и базу со Зданием противника. На базе скавенджеров впереди артефактов нет. На этом уровне используйте **Python** — тяжелый корпус для 8-колесных танков. Держите оборону LZ. Вам придется иметь дело с бронированными киборгами противника (солдатики в скафандре). В конце уровня вы получаете **SYNAPTIC Link** — технологию, позволяющую строить киборгов, средний корпус **Scorpion**, апгрейды для **Factory** и **Repair Center**. Смести линию укреплений поможет ракетная техника **Mini-Pods** и **Mini-Rockets** а также **Heavy Machine Guns** и **Medium**



Cannons на гусеничном корпусе **Tracks**. Очень большая проблема — доты. Если нет командира, антибункерных установок и ракетниц, то ковыряются они очень медленно. Еще одна проблема — ракетные вышки. Транспорт будет доставлять подкрепления противнику в центр базы — ожидайте постоянного сопротивления. Чтобы успешнее отражать стаки врага комбинируйте технику и не забывайте сносить укрепления. Антибункерным установкам нужно обеспечить должную скорострельную защиту, так как они слишком долго перезаряжаются и не столь эффективны, если действуют без прикрытия. После того, как все постройки и все вышки (некоторые расположены на стенах по краям каньона) будут снесены уровень закончится. **Minি- Rockets** очень эффективны. У врагов преобладают киборги, танки, **Minи-Pods**. Используйте огневую мощь направленно, в совокупности с последними образцами военных технологий и победа будет вашей.

Mission 10 : Counter Attack

Лимит 1 час

- **New Paradigm** начинает массированное наступление на вашу базу;
- Найдите на карте все юниты противника и уничтожьте их.

На вашу основную базу нападают вражеские десанты. Надо быстро укрепить вторую базу, построить заводы для производства киборгов и разработать синаптик линк — технологию производства нескольких видов киборгов. Ожидайте нападений по всей карте, в первую очередь на источники нефти и на слабоукрепленную базу 2. Для того, чтобы ее защитить за действуйте местные грузовики и быстро перегородите все подступы к базе стенами с **Lancer** ракетами. Постройте в первую очередь побольше вышек с ракетами. Вначале враг будет нападать маленькими группами киборгов по 5-10, но затем крупный десант высадится в правом верхнем углу карты, где раньше и была их **LZ**. Будет огромное количество танков и **Bombard** артиллерии. Прежде чем направляться туда, соберите большую армию из ракетниц **Lancer** и танков. Сами киборги не столь эффективны и против танков лучше бороться ракетницами. Будет еще три небольших десанта киборгов: слева, чуть ниже вашей базы и по одному у каждого из нефтяных скважин. Будьте готовы к тому, что в самый нужный момент у вас могут быть проблемы с нефтью. Последний мощный десант из танков и артиллерии высадится чуть ниже первой базы — разработайте новую технику на базе корпуса **scorpion**. Уровень закончится когда все неприятельские юниты будут уничтожены.



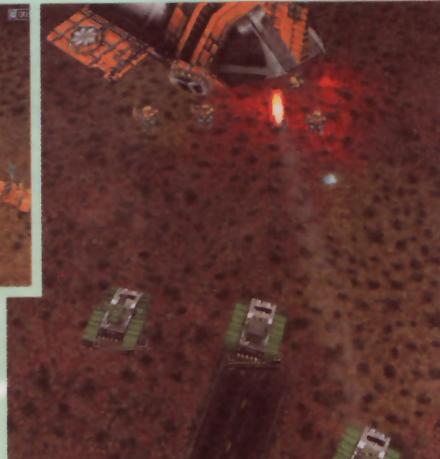
Миссия 11 : New Objectives

Лимит 30 мин

- Загрузите транспорт и по приземлении постройте укрепления вокруг **LZ**;
- Не дайте **New Paradigm** завладеть артефактом и добраться до транспорта;
- Уничтожьте все силы **New Paradigm**;
- Возвращайтесь к **LZ** с артефактом.

Из штаба сообщают, что врагом разработана новое оружие — компьютерный вирус **Nexus**, который позволяет эффективно проникать в неприятельские укрепления и здания и выводить их из строя. Ваша задача окружить противника и не дать никому уйти. Для этого выберите наиболее крепкие и боеспособные юниты для перелета (ракетницы, средние танки и тяжелые пулеметы).

Вы приземлитесь на новой территории. Сохранитесь заранее, потому что с первого раза можно легко провалить миссию. Дело в том, что в каньоне в центре карты находится артефакт (левая красная точка на карте). Как только вы приземлитесь и найдете первую базу скавенджеров, появится сообщение, что артефакт найден врагом и находится на пути к базе. Его везет крепкий вражеский отряд из нескольких танков и ракетниц. Ваша задача перехватить отряд на обратном пути, до того как они заберутся на гору в центре и доберутся до базы с вышками. Разгромив отряд и получив артефакт, вы сможете строить тяжелые башни. До тех пор, пока вы не завладеете артефактом, не обращайте внимания ни на какие скавенджерские базы (их будет две по пути) — следите мимо, чтобы успеть к подъему в гору. Если вы провалите операцию по перехвату, то ни при каких условиях не сможете разгромить в конце вражескую базу и **LZ** на горе в центре и закончить миссию — сразу же будет прилетать транспорт и увозить артефакт. Только после того, как артефакт попал в ваши длинные руки, можно расправиться со всеми базами, а в конце надо успеть собрать все юниты в вашем собственном **LZ**, до истечения времени. Сильно поврежденные и медленно перемещающиеся юниты при этом можно отстреливать на ходу, чтобы успеть.



Миссия 12 : Incoming Transmission

Лимит 2 часа

- Перелетите на новое место и укрепите **LZ**;
- Уничтожьте все **New Paradigm** базы, используя новые технологии;
- Найдите 3 артефакта;

Это последняя и очень не простая миссия первой кампании. Вам предстоит перелететь, построить мощные укрепления вокруг своего **LZ** и разгромить базу врага за рекой (в верхней части карты). Придется отвоевывать буквально каждый квадратный метр площади. В первой же базе скавенджеров возьмите артефакт **Hover** — воздушная подушка. Но переносить все свои юниты на воду не торопитесь. Основная база все равно находится на возведенности, туда ведет узкий перешеек напичканный дотами и башнями с ракетами, где не требуется много Hover, а уничтожить такой юнит легче чем наземный. Противник уже давно владеет этой технологией, так что ожидайте нападений с воды. Обустроите полосой укреплений свой **LZ** при помощи грузовиков — враг нападет в самый неожиданный момент, например, когда вы уже у его базы, к **LZ** высадится его десант. Ожидайте все новых и новых подкреплений врага, препятствующих вашему продвижению к базе. Помимо Hover-танков, средних танков и антибункерных **Buster**-ов, вам придется выдержать на себе сконцентрированный огонь ракетниц. Используйте все имеющиеся в вашем распоряжении на данный момент достижения технологии. И все равно победить будет очень непросто. База находится вверху, несколько красных точек, а **HQ** находится еще выше, на горе, которая охраняется кучей дотов и ракетных установок. Лучше накопить побольше сил — придется иметь дело с армадами танков. Управлять группами по 40 и более юнитов, в них назначьте своих командиров, обеспечьте их мобильными ремонтными центрами, ракетницами, танками и антибункерными.



ми установками. Для этого уровня нужно значительно обновить компоненты старых юнитов, таких как ремонтный комплекс, командир и радарная установка. Сделайте их максимально прочными.

Миссия 13 : Defend & Fortify (part 1)

- Загрузите транспорт наиболее крепкими юнитами и отправляйтесь на помощь группе Бета;
- Миссия продолжается во второй кампании.

Campaign 2 : Eastern Sector (Urban Devastation)

Миссия 1: Defend & Fortify (part 2)

- По приземлении примите командование базой Бета и отремонтируйте покореженные здания;
- Обороняйтесь от мощных вражеских атак;
- Используйте подкрепления с основной базы прошлой кампании — Альфа;
- Постройте зенитные комплексы для отражения атак с воздуха;
- Найдите и уничтожьте все места повышенного скопления противника;
- Найдите 3 артефакта.

Приготовьтесь к самому худшему — на базе практически ничего не работает, вот-вот уничтожат ваш единственный источник энергии, защита на стенах целенаправленно уничтожается противником, а авиации наносит точечные удары по штабу и зениткам. Ближайшее подкрепление будет только через 5 минут — целая вечность. Пока что вам придется в основном работать грузовиками — строить стены, ремонтировать штаб, возводить укрепления и зенитки, ремонтировать башни, по мере того, как все новые и новые линии укреплений уничтожаются врагом и битва перемещается буквально в центр вашей базы. В такой обстановке надо не только не дать захватить базу, но и суметь собрать достаточно сил для ответной победоносной

атаки на противника, иначе в конце миссия будет провалена, даже если отстоите свою базу. Транспорт будет сбит.

Mission 2: Transport Down

- Укрепите и восстановите базу Бета;
- Загрузите в транспорт поисковую группу;
- Отправляйтесь к месту крушения транспорта и спасите тех, кого еще можно спасти;
- Берегите каждый юнит, так как других подкреплений не будет.

Mission 3: Hold at all Costs

- Защитите базу от атак противника;
- Найдите и уничтожьте все постройки и юниты **Collective**;
- Найдите 4 артефакта.

Mission 4: Intercept Convoy

- Загрузите транспорт и по приземлению обеспечьте защиту LZ;
- Найдите и уничтожьте камандира противника, пока он не успел уйти;
- Возьмите у него артефакт и соберите все силы у LZ.

Mission 5: Destroy Enemy Air Base & Recover VTOLs

- Защитите базу от атак противника;
- Найдите и уничтожьте все базы и юниты **Collective** на северовостоке;
- Найдите гражданские юниты, пока их не захватил противник, и уничтожьте вражеский LZ;
- Найдите 6 артефактов.

Mission 6: Destroy Power Plant

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлению;
- Уничтожьте ядерный реактор и укрепления вокруг него, до того как **Collective** смогут запустить его и использовать против вас;
- Найдите 3 артефакта и возвращайтесь к своему LZ.

Mission 7: Capture NASDA Central

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлении;
- Уничтожьте все вражеские базы и укрепления;
- Не уничтожайте **NASDA Central**, а захватите его, для этого прикажите юнитам подъехать ближе к зданию;
- Найдите 4 артефакта и возвращайтесь к LZ.

Mission 8: Satellite Uplink Site

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлении;
- Уничтожьте **Satellite Uplink** и окружающие укрепления;
- Найдите 4 артефакта и возвращайтесь к LZ.

Mission 9: Enemy Ground Launch

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлении;
- Уничтожьте все 4 зенитки противника (**SAM sites** — **Surface-to-Air Missile**);
- Найдите один артефакт и возвращайтесь к LZ.

Mission 10: Establish Safe Haven

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлении;
- Уничтожьте все вражеские базы и юниты;
- Найдите два артефакта.

Mission 11: Air Raid & Evac

- Эвакуируйте столько юнитов, сколько это возможно;
- Защищайте базу во время атак противника, чтобы спасти как можно больше юнитов;
- Обеспечьте некоторое количество грузовиков среди эвакуированных юнитов, особенно на борту последнего транспорта — они понадобятся для строительства базы в третьей кампании .



Campaign 3 : Northern Sector (Rocky Mountains BreakDown)

Mission 1: Establish a Forward Base

- Защитите LZ от атак противника;
- Постройте новую базу;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Уничтожьте все базы и силы Nexus;
- Найдите 2 артефакта.

Mission 2: Launch Site Coordinates

- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлению;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Следуйте вперед и уничтожьте ракетные шахты, предотвратив их запуск;
- Укройтесь в долине до того, как боеголовка будет запущена и последует взрыв.

Mission 3: Welcoming Committee

- Потеряна связь с предыдущей группой юнитов;
- Следуйте на север, чтобы помочь базе Гамма против сил Nexus;
- Это ловушка! Базе Гамма уже инфицирована вирусом Nexus.
- Уничтожьте все силы и укрепления Гамма и Nexus;
- Соберите все 5 артефактов.

- Возьмите на себя управление базой Гамма;
- Используйте обе базы (Гамма и основную Home) для того, чтобы уничтожить все силы и здания Nexus;
- Соберите 4 артефакта на базе Nexus, не бойтесь — они не заражены.

Mission 7: Fire From the Skies

- Эвакуируйте все силы с основной Home базы на базу Гамма;
- Ожидайте ударов сил LasSat с севера;
- Следуйте на юг и захватите ракетные шахты глубоко в тылу Nexus;
- Найдите 3 артефакта поблизости от шахт.

Mission 8: NEXUS Counter-Attacks

- Исследуйте Nexus Intruder Program, чтобы получить доступ к кодам запуска ракет;
- Обеспечьте защиту от атак Nexus;
- Ожидайте удары LasSat с севера;
- Последовательно взломайте в Research 3 кода запуска;
- После этого ракеты запустятся автоматически и поразят цели.

Mission 9: Attack NEXUS Final Base

- Возведите новую базу рядом с ракетными шахтами;
- Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлению;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Продвигайтесь вперед, пока не найдете основную базу Nexus;
- Уничтожьте Nexus HQ и окружающие здания;
- Внимательно осмотрите данную территорию: ходят слухи о запрятанных где-то здесь 3 артефактах;
- Наблюдайте финальный ролик.

(в статье использованы скриншоты с PC-версии игры)

OPM



DRIVER



Общие советы к игре

Он же совсем ручной

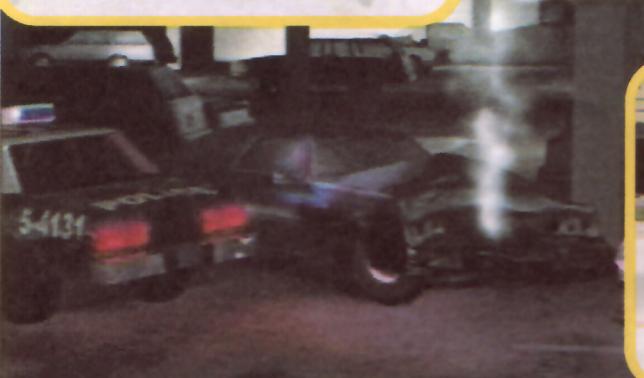
Для осуществления маневров на большой скорости используйте ручной тормоз. Чтобы резко повернуть, нажмите на него и сразу отпустите, машина войдет в поворот, как по рельсам. Главное в данном маневре, в нужное время нажать и отпустить ручной тормоз. Со временем вы полностью овладеете этим приемом.

Городской слалом

Отрываясь от погони, маневрируйте между деревьями, столбами и другими автомобилями. Полицейские, не успевая за вами, будут врезаться в вышеприведенные препятствия. С помощью этого приема можно очень быстро и эффективно избавляться от назойливых преследователей.

Какой-то ты заносчивый

Занос позволяет во время гонок без заметного снижения скорости плавно вписываться в



повороты. Но при исполнении этого трюка может возникнуть такая неприятная и опасная штука, как неконтролируемый занос. Из которого выйти можно только хорошенько шмякнувшись о стену близлежащего дома.

Дерганый дружок

Наверное, самым удобным устройством для управления машиной в **Driver** является **Dual shock**. С помощью этого милого «дергунчика» вы сможете прочувствовать каждую неровность на дороге.

Тупые чайники

Разработчики **Driver**, наверное, очень долго трудились над тем, чтобы трафик (машины, ездищие по улицам города) в игре был как можно более реалистичнее. В результате мы получили очень наглых водителей, которые будут постоянно подрезать ваш автомобиль и перестраиваться из ряда в ряд. Чтобы не попасть в непредвиденную аварию, держитесь подальше от этих идиотов.

Drag racing

Чтобы быстро разогнаться с места, используйте кнопку «**Burnout**». При таком резком ускорении будьте особенно осторожны, так как машину может занести.

«Уделай копов»

Старайтесь ездить по двухсторонним



дорогам. Полицейским будет намного сложнее устроить на них засаду.



Режимы игры

Undercover

Основной и самый интересный режим игры. В котором вам, предлагается вступить в некое преступное общество и работать внутри него под прикрытием. Интересность данного режима заключается в том, что вам необходимо будет выполнять конкретные миссии, достигая при этом конкретных целей (уважение в криминальных структурах Америки). Все миссии в **Undercover** детально проработаны и порадуют всех игроков своей оригинальностью.

Take a Ride

Своеобразная прогулка по различным городам США, таким как **Miami**, **San Francisco**, **Los Angeles** и **New York**. В этом режиме перед вами не поставлена какая-либо задача, все что от вас требуется, это просто кататься по улицам и наслаждаться городскими пейзажами. После выбора города вы можете выбрать, в какое время суток будет происходить заезд, днем или ночью. Если вы водитель-экстремальщик, то можете устроить на улицах города настоящий погром, главное, чтобы полиция не арестовала.

Driver games

Этот раздел включает в себя сразу несколько оригинальных режимов, которые описаны ниже.

Pursuit

Преследование. Для прохождения миссий на преследование вам нужно в течение определенного времени гнаться по улицам города за некой машиной, которая будет



пытаться от вас скрыться. Преследовать нарушителей вам предстоит на восьми трассах, которые расположены в четырех городах. Главное в миссиях на преследования — не потерять из вида объект, за которым идет погоня. При потере контакта миссия считается проваленной.

Getaway

Этот режим кардинально отличается от предыдущего. В **Getaway** жертвой будете вы, и вам придется на всех газах убегать от полицейских. Миссии идут на время, но игрок может отрываться от погони сколько угодно. Секундомер сделан лишь для того, чтобы игроки могли запоминать свои рекорды. Как и миссии в **Pursuit**, миссии в **Getaway** проходят в пределах четырех городов, так что для неуловимых угонщиков есть масса возможностей для экспериментов (издевательств) над полицией.

Cross Town Checkpoint

Гонка по **Checkpoint'ам**. По интересности этот режим не может сравниться с предыдущими, но все же может порадовать уставших от бесконечных погонь игроков. Смысл гонки по **Checkpoint'ам** заключается в том, что игрок на автомобиле курсирует по городу в поисках отметок. Проехав одну, вам нужно двигаться к следующей и т.д. Естественно, что езда идет на время, которое потом заносится под вашим псевдонимом в **High scores**. Так, можно похвастаться друзьям, какой вы крутой виртуальный водила.

Trail Blazer

Гонка по отметкам. Один из самых сложных режимов в **Driving Games**. От вас требуется гонять на бешеною скорости по улицам города по флагам, которые

друг от друга. Сложность же гонок по отметкам заключается в том, что вы ограничены во времени, которое отсчитывается в обратном порядке. За каждый пройденный флагок вам начисляется по одной секунде, но флаги расположены так, что иногда требуется несколько секунд, чтобы въехать на отметку. А если учитывать, что всего отметок не менее ста, то, сами понимаете, пройти трассу становится очень проблематично.

Survival

Выживание. Самый бешеный режим, в котором вам предстоит удирать от... всей полиции города! Да, по сравнению с погонями в **Getaway** этот режим выглядит просто очень сложным. Машины полицейских не просто гоняются за вами, они пытаются вас уничтожить, стереть вашу несчастную машинку в порошок. Чтобы сбежать (если это, конечно, вообще возможно), нужно быть просто водителем-асом и знать каждый переулочек города. Может быть, со временем вы и сможете одолеть несметные полчища блюстителей порядка, а пока играйте во что-нибудь попроще.

Dirt Track

Гонка по пересеченной местности. Серьезное испытание на прочность для вашего автомобиля. Гонки по деревенским дорогам — это настоящая экзотика для городских парней. Ломать и так еле-еле «дышащий» автомобиль вы будете на че-

тырех различных треках, которые усыпаны всяческими камнями, конями и прочей деревенской атрибутикой.

Тренировка

Стать крутым угонщиком не так уж просто. Чтобы получить настоящую работенку, вам сначала придется пройти несколько тестов на профпригодность.

Проба руля

Урок №1, автостоянка

В этой тренировочной миссии вам потребуется в течение одной минуты выполнить девять фигур «высшего вождения».

Burnout

В Америке есть соревнования на автомобилях, которые называются **Drag racing**. Суть их заключается в том, что две машины должны с бешеною скоростью промчаться по очень короткой дистанции за максимально меньший промежуток времени. Для того чтобы быстро стартовать, профессиональные гонщики используют прием, который называется **«Burnout»** (выгорание). В **Driver**'е **«Burnout»** активируется кнопкой **○**. Во время сдачи экзаменов, чтобы выполнить эту фигуру выс-





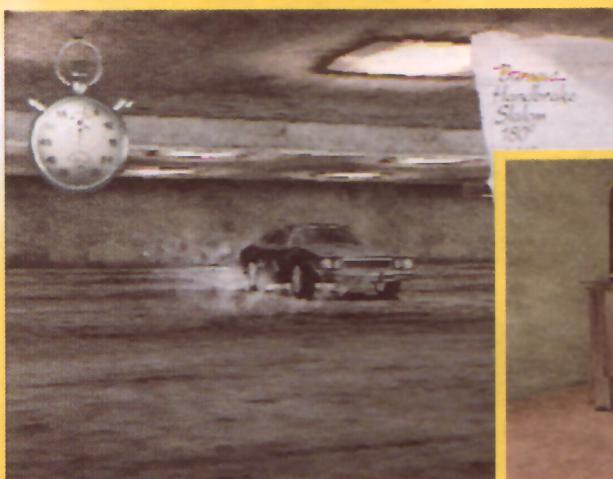
шего вождения, во время старта нажмите и удерживайте кнопку **●**.

Handbrake

Ручной тормоз — это лучший друг любого гонщика-угонщика. С его помощью можно выделять такие сумасшедшие кренделя на дорогах, что у полицейских просто бамперы отвиснут. Для прохождения этого приема в тренировочной миссии вам понадобится нажать на несколько мгновений кнопку **▲** и отпустить ее, после чего прием будет считаться выполненным.

Slalom

Наверное, самое полезное и интересное упражнение. Спалом не раз будет спасать вас и



вашу машину от неминуемого ареста. Для совершения спалом вам предстоит комбинировать сразу несколько упражнений, таких как тормоз, ручной тормоз и «Burnout». В подземном гараже вам нужно проехать, маневрируя промеж столбов туда обратно. Сделать это не сложно, главное, не разбить при маневрах машину и не потерять драгоценное время.

180

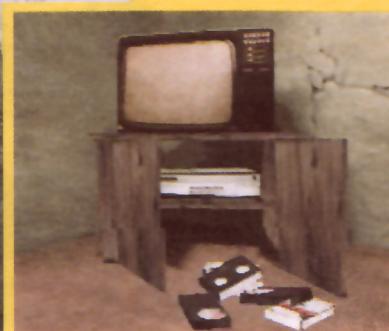
Разворот на **180** градусов позволяет очень быстро менять направление движения. Особенно важен этот маневр тогда, когда полицейские перегородили дорогу, и есть только одно правильное решение — быстро разворачиваться. Также при выполнении миссий вы часто ограничены во времени, и вам предстоит постоянно менять направление движения; сделать это быстро вам поможет разворот на **180** градусов. Чтобы произвести разворот, наберите скорость, нажмите кнопку **▲** и стрелку в любую сторону.

360

Благодаря развороту на **360** градусов можно издавать над полицейскими, приводя их в полное недоумение. Представьте себе такую картину: за вами по улицам города несетесь несколько патрульных машин, вы резко тормозите и начинаете кататься по кругу. Полицейские, пытаясь догнать вас, будут врезаться в различные препятствия (если не повезет, то, возможно, копы протаранят и ваше авто). Для выполнения этого трюка нажмите и держите **«Burnout»** и стрелку в любую сторону.

Reverse 180

В народе данный трюк получил название «полицейский разворот». Если на широкой улице можно резко измен-



нить направление движения с помощью разворота на **180** градусов, то в переулке, где кое-как протиснутся два легковых автомобиля, сделать это невозможно. Но из сложившейся ситуации можно выйти с помощью «полицейского разворота». Чтобы вы в совершенстве овладели этим приемом, разработчики включили его в тренировку. «Полицейский разворот» делается на большой скорости (естественно, что ехать надо назад, т.е. жмите на кнопку **□**). Набрав скорость отпустите кнопку и нажмите на любую из кнопок поворота.

Speed

Скорость — это, наверное, самое главное для **Driver'a**. Если по ходу игры вы будете ползти по городу как черепаха, то, конечно же, полицейские патрули трогать вас не будут, и вы доставите тачку в целости и сохранности. Но станут ли уголовники иметь дело с трусливым сплизняком? Конечно же, нет! И поэтому надо научиться ездить быстро, а главное, аккуратно. Для того чтобы сдать тест на скорость, вам нужно всего лишь хорошенько разогнаться. Главное, не разбейте автомобиль.

Brake test

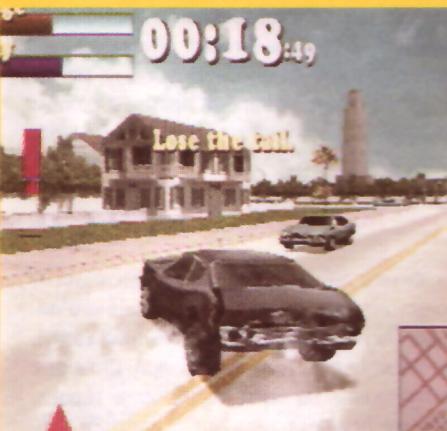
Насчет прохождения этого теста могут возникнуть вопросы разве только что у настоящих «тормозов», которые не знают, что такое тормоз (автомобильный). Но все же мы расскажем вам, уважаемые тор... читатели, как правильно пользоваться средней педалью в автомобиле. Во-первых, данный прием лучше всего выполнять после предыдущего трюка. Так как после разгона нужно тормозить и тормозить нужно так, чтобы на вашем бампере осталась краска со стены. Для общего развития сообщаем: тормозить нужно кнопкой **□**.

Lap

Гонка по кругу. Все очень просто, вам нужно просто-напросто проехать один круг по автостоянке. Естественно, что ехать надо как можно быстрее и как можно осторожнее (машина все-таки не танк). В игре вам очень пригодится данный прием, так как часто придется морочить голову полицейским (круг возле дома, и полицейских след простыл). Сдав этот последний тест, вы сможете начать карьеру угонщика.

Примечание

Если все выше описанное вам не помогло (см. **brake test**), то воспользуйтесь режимом тренировки.



Гостиница

Savegame

Все свои дела вы будете вести из гостиницы, которая является стартовым пунктом каждой миссии. Чтобы сохраниться до или после миссии внутри гостиницы, остановите свой взгляд на телевизоре с видеомагнитофоном и нажмите кнопку . В появившемся меню вы можете сохранить, либо загрузить вашу игру.

Quit Back To Title Screen

Для того чтобы из гостиницы попасть в главное меню, подойдите к двери.

Take A Drive

Если захотите в промежутке между миссиями покататься по городу, то возьмите с тумбочки ключи, и в путь.

Options

В ящике с инструментами вы сможете поменять настройки игры. Так как во время гонки вы можете изменить лишь то, что очень мало влияет на конечный результат.

Get A New Job

Получать новые задания вам предстоит именно в этом меню. Для обработки информации, связанной с новыми заданиями, у вас имеется



автоответчик. На его панели есть четыре кнопки.

Hear Previous Message — прочитать предыдущее сообщение. **Replay Current Message** — вновь послушать сообщение. **Hear Next Message** — прочитать новое сообщение (выбрать новую миссию). **Accept Mission** — начать выбранную миссию.

Во время гонки

Damage

В верхнем левом углу экрана у вас есть два показателя — **Damage** и **Felony**. **Damage** — показывает, насколько повреждена ваша машина. По достижению критической отметки машина выходит из строя.

Felony

Felony — своеобразный измеритель преступлений в игре. Чем больше этот показатель, тем больше полиции гоняется за вами. При нулевом **Felony** полицейские не будут останавливать ваш автомобиль (конечно же, если вы не будете нарушать правил дорожного движения).

Радар

Радар расположился в нижнем правом углу. Он показывает вам, куда нужно двигаться во время миссии. Полицейские машины отмечены на радаре белыми точками.

Timer

Показывает, сколько времени осталось до завершения миссии.

Прохождение миссий

Миссия № 1. The Bank Job

Первым заданием для вас будет ограбление банка. Стартуете вы из подворотни, в которой будете начинать практически каждую миссию. На прохождение первой миссии вам отведен



лимит **01:20**, за это время вы должны добраться до банка. Выехав со двора, поверните направо. Доехав до первого перекрестка, еще раз поверните направо, а потом, проехав немного вперед, поверните налево и двигайтесь прямо. Остановитесь возле банка. Подождите, пока «братья» сядут в вашу машину, после чего быстро смырайтесь. Так как уровень показателя **Felony** повысился, то по дороге к укрытию полицейские будут постоянно пытаться догнать ваш автомобиль. Но если вы не допустите грубых ошибок, то без труда оторветесь от погони.

Миссия № 2. Hide the Evidence

Как вам новая тачка? Конечно, не такая крепкая и маневренная, как первая, но покататься можно. Так как вы не успели еще засветиться, а миссия идет не на время, то можно спокойно ехать к своей цели, не нарушая правил дорожного движения. Цель миссии — доставить машину в гараж, желательно (но необязательно) в целости и сохранности. Маршрут движения является очень длинным и довольно-таки сложным (для начинающих гонщиков), так что проехать его без каких-либо проблем с полицией вряд ли удастся. Если за вами увязалась погоня, то воспользуйтесь вышеуказанными советами, чтобы от нее оторваться.

Миссия № 3. Case Of A Key

Часть 1

Первая работа в ночную смену. Теперь на улицах появились патрули, которые будут давлять любую преступную активность. Ваше задание заключается в том, чтобы добраться до местного притона, в котором некий тип предложит вам совершить обмен. Советую особенно беречь свой автомобиль, так как он попадет в следующую миссию, и если не хотите ездить на развалине, то обращайтесь с ним осторожней. Выехав из подворотни, поверните направо. Доехав до перекрестка, еще раз



сию заново и быть особенно аккуратным.

Миссия № 4. Tanner Meets Rufus

поворните направо, а затем налево (все так же, как и в первой миссии). Проехав прямо довольно приличное расстояние, вы увидите справа три дороги, две двухполосные и одна большая магистраль (запомните их, впоследствии вам не раз придется по ним ездить). Езжайте по магистрали, и через некоторое время вы выедете прямо к месту встречи.

Часть 2

Как и в прошлой части этой миссии, вам нужно беречь машину, тем более что полицейских стало еще больше. Вам нужно добраться на другой конец города и встретиться там с одним человеком. Маршрут выбирайте сами. Приехав на место, вы увидите интригующую заставку.

Часть 3

Вот вы и убили человека, что же дальше. Дальше надо смыться, ведь кругом полиция, а машина еле-еле тащится. Спасение в доках, и вам надо успеть на корабль, отплывающий через пару минут. Что ж, непростая задачка — сбежать из кольца полицейских. Для того чтобы добраться до доков, попытайтесь сделать все возможное и невозможное. Советую использовать городской слалом, который поможет оторваться от преследователей. Ехать нужно по самой нижней из трех дорог, она ведет прямо в доки. Если ничего не получится, то, в крайнем случае, можно начать мис-



ной задачей является доставить Жан Поля целиком и невредимым в гараж. Чтобы это сделать, после начала миссии выедете на магистраль и езжайте все время прямо. В скором времени вы достигнете убежища, где и закончите это задание.

Миссия № 6. Payback

Да, ничего себе вам работенку подкинули — предстоит крушить места общественного питания (за неуплату налогов в местную казну). Ну что ж, поработаем вышибалой. Столовые расположены по всей территории города, поэтому придется немного покататься. Общее количество закусочных, которые надо разорить, достигает пяти. Чтобы вам засчитали посещение кафе, нужно въехать прямого в него. Переломав всю мебель и перепугав всех посетителей в одной столовой, можно направляться к другой. После разгрома очередного кафе вам каждый раз начисляют несколько драгоценных секунд. Парализовав сеть общественного питания города, вы можете спокойно закончить миссию.

Миссия № 7. A Shipment's coming in

Небольшая ночной прогулка в доки. Добраться до них можно, если поехать по самой нижней из трех дорог. Ночью машин чайников становится поменьше, зато полицейских патрулей намного больше, так что будьте осторожны. Приехав в доки, вы обнаружите, что ничего, собственно, там и нет... Что ж, раз碧аться будем позже, а сейчас срочно едем обратно в гостиницу. Ехать нужно той же дорогой, избегая встреч с полицией. Смотрите видеоролик.

Миссия № 8. The Informant

Ничего себе девочка, правда? Убила человека и быстрышко скрылась с места преступления. Наверное, хочет вас подставить, а значит, нужно ее срочно догонять. После начала миссии езжайте за вагончиком метро, на котором уехала злодейка **Jesse**. Эта миссия очень похожа на пятое задание, в котором вам нужно было догонять полицейскую машину. Но, в отличие от машины, вагончик едет только по рельсам, проходящим по эстакадам, и это должно помочь. Самое главное — не упустить вагончик из виду. Лучше всего ехать параллельно с эстакадой, тогда вы не съебетесь с пути.

Welcome to San Francisco.

Driver.

Cheat mode.

Ведите один из следующих кодов на экране главного меню. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь соответствующий код доступен в кодовом меню.

Неуязвимость.

Быстро нажмите: **L1, L2, R2, R2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1**.

Без полиции (полиция просто не видит вас).

Быстро нажмите: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2**.

Поворачивающиеся задние колеса.

Быстро нажмите: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L1, R2, R1, L2, R1, L2, L1**.

Долгое зависание.

Быстро нажмите: **R2, L2, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L2, L1, R1, R2, R1**.

Минимашины.

Быстро нажмите: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2**. Примечание: Изменится лишь видимый размер, реально же машины останутся прежними, то есть при столкновении с предметами будет учитыватьсь нормальные габариты автомобиля.

Все к верху дном.

Быстро нажмите: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, L2, R2, L1**.

Просмотр титров.

Быстро нажмите: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, L1, R1, R2, L2, R1, L2, R1, R2, L1, L2, R1**.

Bloody Roar 2.

Expert режим.

На основном экране зажмите **L1 + L2 + R1 + R2**.

Играть за Gado.

Пройти игру любым персонажем в режиме arcade.

Бой против Shen Long.

Пройти игру любым персонажем в режиме arcade без использования continues. Теперь можно встретить Shen Long на уровне special.

Играть за Shen Long.

Победите Shen Long на уровне special. Это также откроет «Ending 1» в меню «Movies and Pictures».

Режим настроек пользователя.

Пройдите режим arcade, чтобы сделать доступными (custom option), в котором среди прочего можно установить режимы больших голов, скорости восстановления «здоровья» и др.

Выбор типа модели.

Пройти игру любым персонажем в режиме story.

Выбор скорости восстановления.

Пройти игру любым персонажем в режиме story без использования continues.

Свободный выбор cancel point.

Победите пятнадцать или более персонажей в режиме survival.

Дополнительные костюмы.

Пройти игру за всех персонажей в режиме arcade. Теперь на экране выбора персонажей нажмите Start, чтобы выбрать четвертый костюм.

Полная пауза.

Ведите игру в режим паузы и нажмите R2.

Running Wild.

Маленькие спортсмены.

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Easy, чтобы открыть секретную возможность уменьшать персонажей.

Быстрая игра.

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Medium, чтобы открыть секретную возможность увеличения скороости игры.

Tyrannosaurus Rex.

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Hard за Boris (спонник), чтобы открыть секретного персонажа.

Дополнительный уровень сложности.

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Hard, чтобы открыть секретную возможность еще большего увеличения сложности игры.

Установка альтернативных персонажей.

На экране выбора персонажей нажмите L1 или R1 для прокрутки различных цветов их одежды.

ROGUE TRIP.

Каждое прохождение игры за обычных персонажей (то есть тех, кто доступен изначально) откроет вам по одному cheat code.

R1, ▲, R1, ▲, L1, ■ — увеличивает броню для ozone.

■, X, ●, ▲, R1, R2, — бесконечное turbo для pyro.

X, ●, L2, X, ■, L1 — funtopia meat для wagon.

L1, L2, ●, L1, R1, ■ — двойные pick-вверх для angel.

●, R2, R1, ■, L1, R2 — boss1 для intruder.

●, ■, R2, X, ▲, R2 — бесконечное jump для gator bait.

R1, ■, X, ■, L2, ● — aliensaucer для sidewinder.

X, ■, ●, L1, L2, ■ — the gulch для virmin.

L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1 — helicopter для biohazard.

R1, R2, L1, L1, X, ● — nightshade для rocknrule.

▲, L1, R1, X, L2, L2 — goliath для bitchin wheels.

Boss battle 1.

На экране ввода паролей наберите:

●, R2, R1, ■, L1, R2.

Boss battle 2.

На экране ввода паролей наберите:

●, ●, L2, L1, ▲, ▲.

Boss battle — big daddy.

На экране ввода паролей наберите:

■, ▲, ●, ●, R2, R2.

Секретные места:

1. На уровне Area 51 есть здание с номером No.69. Огонь на его вершине ведет к секретному уровню moon со множеством power-Вверх.

2. На уровне Neon Nitemare есть огромная гитара на которой можно собрать несколько power-Вверх'ов, если прыгнуть на ее левую сторону.

3. Другой секрет на уровне Neon Nitemare — это дополнительные деньги, которые можно найти в огромном игровом автомате. Конечно придется потратить немного денег, чтобы начать игру, но поверьте, выиграть jackpot совсем не сложно. А чтобы автомат заработал, надо всего лишь выстрелить по нему из пулевомета.

4. На уровне XLAX, есть опять же большое круглое здание. Так вот, на его правой и левой сторонах есть несколько площадок, если запрыгнуть на которые можно легко добраться до крыши. А там разбросано множество power-Вверхов и можно легко спрятаться от ко-пощашихся внизу врагов.

Еще немного кодов.

Во время игры зажмите **L1, R1, R2** и нажмите SELECT, в верхнем правом углу экрана вы должны увидеть надпись «Cheats Enable».

Только теперь можно ввести следующие коды: Невидимость: одновременно зажмите **L1, R1**, теперь быстро нажмите: **▲, ▼, ▲, ▼**.

Осиное гнездо: когда выбраны Stingers, нажмите: **▲, L1, L2, R1, ▲, ▲**. Держите клавиши зажатыми, пока на экране не появится сообщение, что код сработал.

Cool Boarders 3.

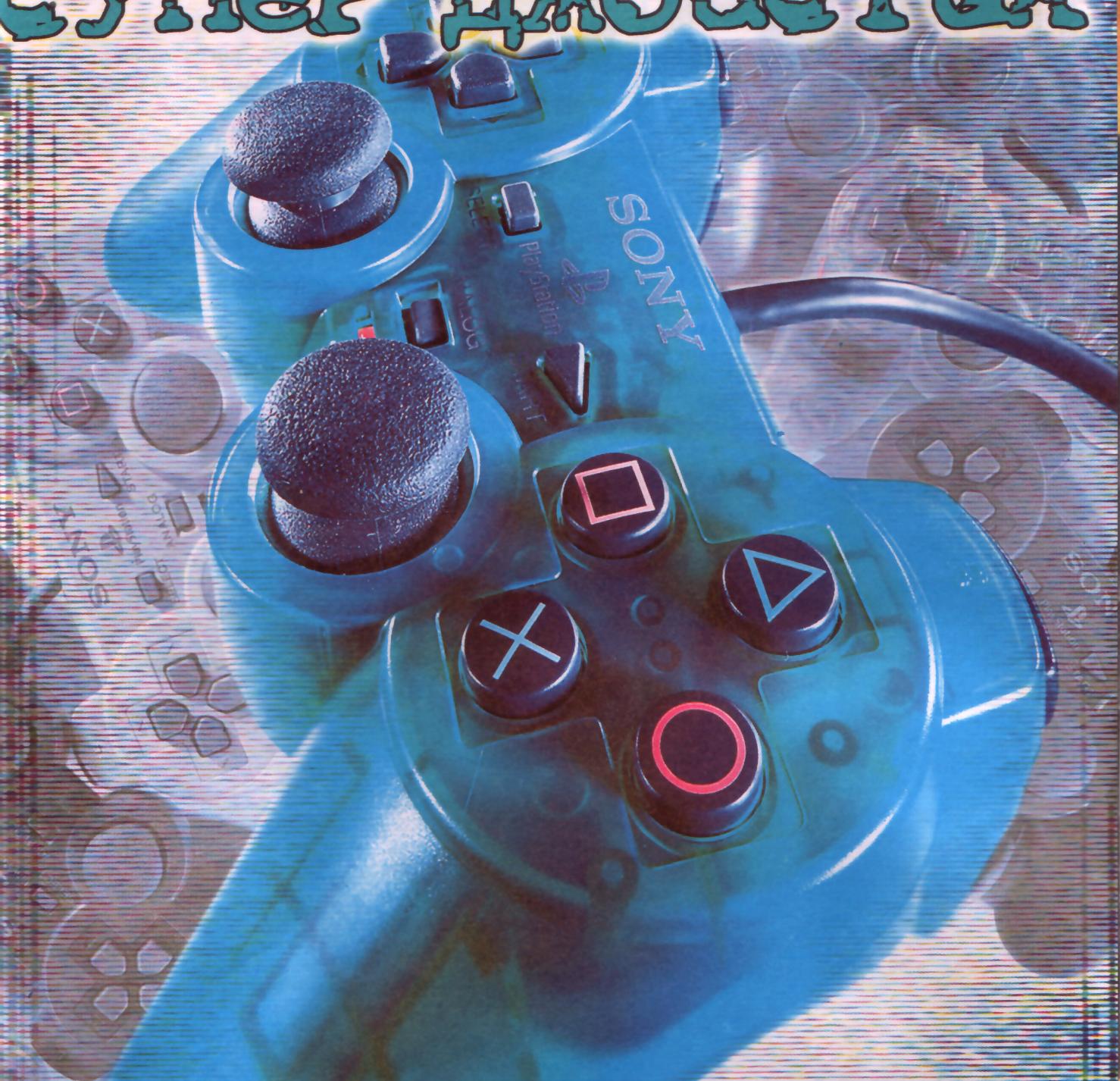
Открыть все горы.

Ведите «WONITALL» в качестве имени в режиме tournament. Если код введен правильно, вы услышите «Cheater».

Открыть всех спортсменов.

Ведите «OPEN_EM» в качестве имени в режиме tournament. Если код введен правильно

Супер Джойстик



DualShock





ПИСЬМА

Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или: orm@gameland.ru

Здравствуйте, дорогие читатели!

Вполне возможно, что вы этого еще не поняли, но тот номер «Official PlayStation Magazine Россия», который вы держите в руках, является немного необычным. Или, по край-

ней мере, это утверждение справедливо относительно рубрики «Письма», ведь именно начиная с восьмого номера мы будем вручать призы читателям, чьи послания в силу тех или иных причин заслужили нашего самого пристального

внимания. Более подробно о нашем первом читателе-писателе-победителе вы узнаете в конце раздела, а пока давайте, как обычно, углубимся в разбор сообщений, заполнивших наш почтовый ящик в этом месяце.

«БУДЕТЕ У НАС НА КОЛЬМЕ!»

Привет, уважаемая редакция «Official PlayStation»!

Решил на досуге откликнуться на вашу анкету, высказать свое субъективное мнение, прислать немножко справедливой критики, а заодно, думаю, может и спросить чего полезного.

Ребята! Журнал у вас очень даже ничего. Чувствуется сильное влияние старшего брата — «Страны Игра». Все хорошее почерпнули оттуда. Всегда покупаю свежий номер. Правда, теперь уже без *demodisc*. Почему? Цена определенно не устраивает. Не знаю, как в столице, а здесь журнал с диском стоит **100 руб.**, а без него — **40 руб.** На разницу можно купить диск с игрой, что, собственно, я и делаю.

Что нравится и не стоит менять

Очень удачная система оценок. Всегда можно определить, стоит игра потраченных денег и времени или нет. Практически все, что выше 8.0, мною покупается, при условии, что это мой жанр. Если игра **7.0-8.0**, то на игру обращаю внимание и действую согласно советам местного дилера Олега, у которого всегда есть что-то новенькое. Вам спасибо!

Хорошо, что каждой игре уделяется не менее 2-х страниц текста в таких рубриках, как «Обзор» и «Хит» (не в пример «Разработкам»).

Всегда на обложке можно прочитать краткое содержание журнала. Можно быть уверенным, что тебе не подсунут игры, которые тобой пройдены и не вызывают уже интереса.

Люди! Люблю что есть силы вашу рубрику «Хит». Просто требую рассматривать не менее двух игр. (Правда, не очень представляю, где вы столько хитов возьмете.)

Не трогайте, пожалуйста, рубрику «Письма». Обратная связь необходима. Всегда начинаю читать журнал с нее.

Критика

Далее будет «разнос по полной программе» и, сам плохо перенося критику в свой адрес, хочу сказать, что это я писал не чтобы повышендриваться, а чтобы журнал наш стал более интересным и самым лучшим по всем параметрам.

О качестве статей. Если вы когда-нибудь писали реферат, курсовую работу и прочее и вам не хватало объема, то вам известно такое понятие, как «литъ воду». Сам бывший студент, ныне дипломник. Так вот, много воды, иногда очень. Порой прочиташь и понимаешь, что об игре ты узнал довольно мало, зато автор много рассказал о ее предыстории. Ярким примером этого года являются статьи о *Gran Turismo 2* и *NFS: High Stakes* (точнее, *Road Challenge*). Причем с *NFS* явно переборщили, рассказав ее предысторию аж в двух номерах. Главный редактор, АУ! Кроме того, вступления к статьям тоже страдают от своей раздутости.

О качестве **screenshot**ов. Тут, понятное дело, не обошел и вас кризис. Вас я винить в нем не могу (еще бы! — ред.) и понимаю, что цветная полиграфия — вещь не самая дешевая, а увеличение расходов на нее повлияет на цену журнала. Но все же замечу, что далеко не всегда можно понять, что нарисовано, прочитать надписи на **screen`ах**. Мне приходится только с сожалением вспоминать, какие картинки были год назад.

О рубрике «В разработке». Наверное, это самое слабое место журнала. К примеру: немного странно было узнать, что *NFS:High Stakes* находится в разработке, когда я уже во всю играл. Никогда не поверию, что в Архангельске новинки появляются раньше, чем в вашей редакции. Может быть, стоит отказаться от практики, когда игра в одном номере появляется в «Разработках», а через месяц в «Обзоре»? Может, сразу в «Обзор» (особенно если офи-

циальный выход игры не за горами)? А в «Разработках» рассматривать игры, которых долго не увидим.

Кроме того, не всегда можно понять — стоящая игра или нет. Зато нам расскажут о недостатках и может сложиться ложное впечатление, что игра плохая. Не поставив полный «диагноз», автор статьи, как правило, высказывает надежду, что разработчики исправят ошибки и мы получим играбельный продукт. Ориентироваться по этому разделу в приобретении игр невозможно! Приходится ждать, когда об игре расскажут в рубрике «Обзор», или обращаться за информацией в другие издания.

Итого: Наверняка у вас найдется свой аргумент на каждое замечание, но, поверьте, я старался быть объективным. Высказанные претензии относятся далеко не к каждой статье и в целом их качество вполне удовлетворительно. Полагаю, вам будет над чем подумать. Искренне желаю удачи!

Пожелания

1. Был бы вам благодарен, если в описании каждой игры приводилось бы количество блоков, занимаемых на **memory card**. Вот насторочили (не насторочили, а написали — ред.) вы рецензию на *Populous: In the Beginning*, но не сказали, что он «кушает» 15 блоков, а я потом голову ломал — где место для сохранения взять. В итоге, проблему решил, но в будущем прошу вас указывать количество блоков, даже если их всего **1-2**.

2. Указывайте, пожалуйста, на какой возраст игра рассчитана игра. Я уже не маленький (**22 года**) и не хотел бы напороться на игру для детей.

3. Первый и второй пункты можно, например, вынести туда, где указаны жанр, издатель, разработчик и т.д.

4. Больше кодов!

5. Хотелось бы увеличить объем журнала, а то за пять часов можно прочитать, или шрифт возьмите по-

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом

Доставка по Москве: \$3

по московской области: \$5-\$9

NEW	(PAL) Ape Escape	\$ 32.99
	(PAL) Crash Bandicoot 3	\$ 35.99
	(PAL) Croc	\$ 26.99
СКОРО	(PAL) Croc2	\$ 35.99
NEW	(PAL) Driver	\$ 42.99
	(PAL) Gran Turismo	\$ 26.99
SUPER PRICE	(PAL) MediEvil	\$ 18.99
	(PAL) Power Boat	\$ 46.09
	(PAL) Rally Cross	\$ 46.09
	(PAL) Ridge Racer Type 4	\$ 35.99
	(PAL) Spyro the Dragon	\$ 35.99
	(PAL) The Lost World: Jurassic Park	\$ 35.99
	(PAL) Tekken 3	\$ 31.99

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>

МОСКВА e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

С-ПЕТЕРБУРГ

e-mail: eshop@litero.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

e@shop

меньше, глядишь, и информации больше вместится.

6. Составьте свой хит-парад 5-ти (или 10-ти) лучших игр в каждом жанре. А потом лучшую двадцатку игр за всю историю существования PlayStation.

Хочется, напоследок, пожелать вам прогресса в издательском деле, богатых спонсоров, многомиллионного тиража и, как говорил один товарищ: «Нууу, будете у нас на Колыме...»

Zurich, г. Архангельск

ОРМ

Что ж, замечания, высказанные в данном письме, довольно интересны и прислушаться к некоторым из них стоит. Но и не прокомментировать некоторую критику мы, естественно, не можем.

«Вода». Не будем спорить, есть немного. Впрочем, в подавляющем большинстве случаев это совсем не та «вода», которую имеете в виду вы. Дело в том, что у очень многих авторов за время работы успел выработаться особый характерный стиль. Для большинства очень сложно перестроиться и не пересказать историю игрового сериала, не вспомнить разработчиков, других представителей жанра и т.п. Во-первых, очень часто для многих геймеров это бывает полезно, а во-вторых, так получается литературнее. Согласитесь, выглядело бы нелепо, если бы статья сразу начиналась бы, к примеру, с подробного описания графического оформления игры!

Далее, если честно, нам совсем не понравились некоторые ваши нападки на рубрику «В разработке». Мы уже множество раз повторяли, что являемся журналом, описывающим только игры, вышедшие в Европе. Тем не менее, мы по возможности стараемся лишний раз не помещать в «Разработки» игры, чей выход можно ожидать со дня на день. Другое дело, что иногда нельзя предугадать, когда та или иная компания соблаговолит выпустить игру в Старом Свете, а потому подчас получается нехорошо.

Ко всему прочему, вы говорите, что по разделу «В разработке» невозможно ориентироваться в приобретении игр. Но ведь эта рубрика и не должна выносить каких-то вердиктов по поводу еще не вышедшей игры. Хотите, чтобы мы побольше говорили о положительных качествах игрового продукта? Знаете, в итоге может сложиться слишком радужная картина. По-моему, лучше лишний раз игру переругать, чем перехваливать. А то получится такой же казус, как и с Blastо, которую хвалили все кому не лень.

Теперь по поводу пожеланий. Предложение писать возраст, на который рассчитана игра, как нам кажется, немного абсурдно. В вашем понимании, например, Crash Bandicoot — яр-

кий пример «детской» игры. Но, поймите, нет такого определения. Не только детишки играют во всяких Crash и Spyro, просто это дело вкуса. Кому-то такие продукты нравятся, кому-то — нет. Тем более, что по мнению очень многих людей, вообще все компьютерные и видеоигры — развлечение исключительно детское.

Уменьшать шрифт для увеличения свободного места нам не кажется целесообразным, так как журнал станет неудобно читать. Ну а что касается хит-парадов, то они обязательно будут. Некоторые активисты предлагали читательский хит-парад — добро, пишите нам свои списки игр, привлекших наибольшее ваше внимание за последнее время. Все зависит от вас. В ближайших номерах мы также планируем помещать рейтинги продаж игровой продукции по всему свету. Ну а насчет редакционного хит-парада и лучшей двадцатки-десятки игр для PlayStation за всю ее историю стоит подумать.

Еще, читаясь порой описание очередной игры и выясняешь (как-то само собой) — игра-то автору не нравится. И не потому, что она (игра) плохая, просто по-человечески с ним (автором) несовместима. Посему призываю быть более объективными, а очевидно слабые игры не описывать, а выводить отдельным блоком — «на изощренного геймера».

Раздел «Хит» стоило бы переименовать в «Приспособление внимание», либо расширить его до 3-х и более игр (Для примера. По моим последним данным, самыми хитовыми играми, лидерами продаж являются «Syphon Filter» и «Silent Hill», которые в свое время в вышебозначенный раздел не попали. Улавливаете?).

Вот несколько минусов, которые мне особенно куда-то запали:

Рецензии на серийную игру Bloody Roar (№3-98 и №4-99) разнятся полярностью (кого слушать?). Неточная цветопередача некоторых картинок (№4-99).

После недели общения с журналом последний развалился на составляющие. Удобно! Переплет вне критики.

А теперь о плюсах:

Вы любите то, чем занимаетесь на страницах журнала (жирный плюс).

Оценки «обзорных» игр.

Умеренная дозировка картинками к играм.

Придумать новую рубрику для журнала, интересную всем, сложно. Возможно, стоит соорудить хит-парад самых продаваемых дисков по Москве и сравнительный анализ с хит-парадом, составленным с вашей стороны.

На этом завершаю. Извините за некоторый хаос в суждениях — давно не публиковался.

С уважением,
Новожилов М.А., г.Нижний Новгород.

ОРМ

Ну вот, опять нас критикуют больше, чем хвалят! Просто уже как-то даже приедаться начинает. Ну ладно.

Демо-диски. Здесь надо сказать особо. Приятно, что кто-то радуется покупая такого своеобразного «кота в мешке», но тут существует одна сложность. К нам пришло не одно письмо (и замалчивать сей факт мы не имеем права), в которых нас ругали за то, что мы НЕ печатаем на обложке журнала содержания диска. К сожалению, по объективным причинам у нас не получается этого сделать. Демо-диски составляются не нами, а европейским отделением Sony Computer Entertainment (а потому претензии по качеству содержания направляйте не нам), а у нас они появляются буквально в последний момент, когда мы не имеем никакой возмож-

ности внести поправки в уже готовый (и отпечатанный) журнал.

По поводу статей, а особенно вступлений мы сказали чуть раньше, разве что стоит добавить, что «образения» своеобразных «лирических отступлений» вполне способно превратить статью в нечто вроде аннотации на пиратском диске (разве только погромнее). Статьи субъективны? Но ведь авторы не роботы, а полностью объективной может быть только бездушная машина, которая будет даже не способна «почувствовать» описываемый, рецензируемый ею объект.

Последнее — Bloody Roar. Если на игру существует две точки зрения двух разных людей, то вам стоит просто выбрать более правильную на ваш взгляд. Хотя, впрочем, в случае с Bloody Roar я склонен согласиться с утверждением, высказанным в четвертом номере за этот год. Это на самом деле тупой и безыскусный файтинг.

ВЫ НЕ ЛЮБИТЕ NAMCO...

Здравствуйте, уважаемая редакция «Official PlayStation»!

Посылаю вам анкету, но хотелось бы добавить кое-что еще, то, что не поместилось в нее.

1. Полиграфия. Неужели нет никакой возможности вернуться к уровню 98 года? А то смотришь иногда на скриншоты и думаешь — то ли графика в этой игре отстойная, то ли полиграфия подвела. Примеры: *Syphon Filter* или *Tank Racer*. Тускло.

2. Заносчивые авторы статей. Я имел в виду какую-то странную манеру некоторых авторов статей лить помои на все и вся. Пример — 2'99: «...красивый и стильный *Tekken*, являющий собой слабенькую (...) пародию на *Virtua Fighter*». Может, имеются в виду *VF* и *Tekken*? Тогда я пас — не видел. Но при сравнении *Tekken 3* и *VF 2* вам любой скажет, что *Tekken 3* лучше. Это же очевидно! В статье о *Bushido Blade 2* опять имеем наезд на *Tekken 3* по поводу торчащих из персонажей углов. На моем *Sony 2540* я подобного не наблюдал. Далее, статья о *Dragon Valor*. Оказывается, *Tekken 3* выезжает только на «графике и дизайн»! *Libero Grande*: **Namco** питает не самые теплые чувства к оригинальности. Ну не любите вы **Namco** и **Tekken**, ну и не любите на здоровье. Зачем же об этом так пишите.

Поймите меня правильно, у вас хороший журнал и я очень рад, что он существует. Но эти и подобные им мелкие недочеты иногда портят картину.

С уважением,
Алексей Зеленин

P.S. Вы действительно считаете, что **PSX** выдыхается? А планируемый выход *Tomb Raider 4*, *Final Fantasy IX* и других замечательных игр именно на **PSX** не наводит вас ни на какие размышления?

OPM

1. К уровню полиграфии 98 года вернуться, конечно, можно, и об этом мы уже говорили. Но после таких перемен цена журнала достаточно ощутимо возрастет, что неприемлемо для большинства наших читателей.

2. **Namco**, говорите, мы не любим? Да мы ее просто ненавидим! Именно поэтому в седьмом номере даже центральное место в нашем Rulez'е уделили. Все от ненависти колоссальной. Ну ладно, хватит шутки шутковать, мы о серьезных вещах говорим. Точнее не о вещах, а о «заносчивых авторах». Понимаете, у каждого человека есть свое личное мнение. Авторы, как это ни странно, тоже, в общем-то, практически люди. Нельзя сказать, что все сотрудники как один терпеть не могут *Tekken*. Глупости все это. И **Namco** мы тоже ценим (а то с какого бы это мы перепоя поместили ее в Rulez?). Да, многие из фраз, приведенных вами в письме, для уважаемой японской компании весьма нелицеприятны, хотя и во многом, извините, правильны. Тут еще все дело в личном отношении человека к тому же *Tekken*, *Virtua Fighter* и проч. Причем отношение это сформировано в результате наблюдений, анализа, а не так — почесал репу и решил. Кстати, все названные Алексеем статьи (*Resident и его зло*, *Bushido Blade 2*, *Dragon Valor*, *Libero Grande*) были написаны не разными людьми, а одним человеком, которому, мы считаем, и следует отвечать на критику в его адрес. Единственное из ваших высказываний, что абсолютно весь коллектив, создающий этот журнал, может дружно опровергнуть, так это фразу о том, что в *Tekken 3* из персонажей не торчат углы. Торчат и еще как.

Теперь же позвольте передать слово (а точнее клавиатуру) «безымянному автору» Александру Щербакову. Пусть сам расхлебывает все, что заварил.

Алексей, вот вы приводите цитату из статьи «*Resident и его зло. Сарсом и ее Resident*», но, наверное, в самом ключевом ее месте вставляете (...). *Tekken* не просто «слабенькая пародия на *Virtua Fighter*», а слабенькая пародия В ПЛАНЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА. Поверьте мне, человеку достаточно поигравшему и в то, и в другое (а если вас это интересует, то скажу, что, к примеру, во втором и третьем *Tekken*ах я открыл всех бойцов и все секреты), что любой *Virtua Fighter* по проработке gameplay'я оставляет далеко позади любой из *Tekken*'ов с его жалкими претензиями на глубину игрового процесса. Вы считаете, что *Tekken 3* намного лучше *VF2*, и это подтвердит мне любой? Но это же чушь! Если графически третий «Железный кулак» и опережает вышедшую намного раньше вторую «виртуашку», то, с точки зрения внутренней проработки, *Tekken*'у еще расти и расти до сеговского файтинга. Но ведь для рядового чайникообразного *PlayStation*овского геймера это не важно. Для него главное графи-

ка и стиль (как в *Tekken*) или кровища (как в *Mortal Kombat*), а проработанный, глубокий игровой процесс (как в *Virtua Fighter* и *Street Fighter*) никому уже давно не нужен. К слову, если вас так уж заботит графика, позвольте сказать, что в *Virtua Fighter 3*, обитающем на игровых автоматах и *Dreamcast*, она лучше теккеновской настолько же, насколько *Full Throttle* красочнее текстовых квестов! Я, конечно, утирирую, но все же... А то, что *Tekken* лучше *Virtua Fighter*, скажет только человек, ничего в файтингах не понимающий, либо же какой-нибудь продавец на Горбушке, который вам поведает, что *Tekken 3* — лучший представитель жанра за всю его историю. После *Kensei-Sacred Fist*, конечно...

Насчет углов в *Tekken 3*. Они действительно торчат из персонажей. Если же вы этого не замечаете, то могу только посоветовать обратиться к окулисту — у вас плохо со зрением и пора носить очки.

Об отсутствии теплых чувств **Namco** к оригинальности и говорить нечего. Если вы считаете, что **Namco** делает совершенно оригинальные игры, то вы либо глупы и чего-то недопонимаете, либо просто недавно играете в видеоигры. Наверное, единственным по-настоящему оригинальным и революционным продуктом компании за все время ее существования был *Рас-Ман*. Впрочем, это не означает, что все ее остальные игры — ничто. **Namco** — мастер делать качественные игры, и если кто-то скажет, что тот же *Tekken* или *Ridge Racer* сделаны некачественно, то я буду первым, кто бросит в такого человека камень. На этом позвольте откланяться. Извините, если кого обидел.

P.S. Нет, не наводит.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Здравствуйте, редакция «Official PlayStation»!

Я очень вас прошу ответить на мои вопросы, потому что для меня это очень важно. У меня геймер-стаж шесть лет. Я перепробовал почти все платформы, просуществовавшие за этот промежуток времени. Давно выписываю некоторые журналы на эту тему, но вот ваш журнал я начал выписывать только с первого номера 1999. По моему мнению, у вас очень хорошее издание, которое очень хорошо и приятно читается. Много игр я купил, следуя вашим советам, и ничуть об этом не пожалел.

Вам я пишу впервые. Подтолкнула меня на это решение моя *PlayStation*. Спустя десять месяцев после покупки моего родного **PSX** приставочка начала баражить. Некоторые диски не загружает, доходя лишь до знака и надписи *PlayStation*, некоторые загружает, но с 5-6 раза (а то и больше). Диск, чистящий линзу, мне не помог. Некоторые говорят, что на линзе есть голубое покрытие, которое начинает само по себе стираться, и как раз процесс этого

«стирания» уже начался. Я еще услышал много гипотез по этому поводу, но не знаю, кому верить. Все-таки решил я в конце концов спросить у вас:

1. Что мне делать, если чистка линзы, а также капитальная чистка и смазка всего CD-механизма не помогает?

2. Почему портится CD-механизм и какие меры надо предпринимать, чтобы CD-механизм и сама приставка как можно дольше прослужила своему хозяину?

3. Что надо делать при первых признаках загрязнения линзы или поломке всего CD-механизма. Какими бывают эти признаки?

4. Что делать, если я перенес свою приставку из холодной обстановки в жаркую? Вредит ли это приставке вообще?

Пожалуйста, ответьте на мои вопросы как можно подробнее.

С уважением, Шальнов Амиран, г.Баку

ОРМ

1. Вообще довольно сложно сказать что-либо точно, не видя перед собой самого аппарата, но предположить некоторые вещи все-таки можно. В вашем случае, скорее всего, либо испорчена линза, либо у CD-механизма такие проблемы, что не поможет никакая смазка, а нужен ремонт или полная его замена. Но все же мы склоняемся к тому, что у вашей приставки сбилась линза (угол падения луча изменился) или же просто на корню испортилась. Советуем обратиться в ремонтную мастерскую.

2. Механизм портится в результате попадания грязи и пыли, так что будет лучше, если ваша приставка стоит в как можно более чистом месте или же накрыта какой-либо материей. Что еще важно — никогда не надо лазить пальцами в CD-механизм и трогать линзу. Несоблюдение таких элементарных средств предосторожности может привести к очень печальным последствиям.

3. Если приставка перестает читать диски или читает их плохо — это очень тревожный сигнал. В таких случаях лучше обратиться к специалистам, которые смогут поставить точный диагноз и скажут, что делать дальше.

4. После того как приставка (или любой другой электроприбор) оказался резко перемещенным из холодной обстановки в теплую, его следует не включать в течение часа-двух. В противном случае образовавшаяся при перепадах температур внутри прибора влага может стать источником короткого замыкания.

ХОЧУ HALF-LIFE

Приветствую вас, уважаемая редакция «Official PlayStation Россия»!

Пишет вам ярый фанат игр на PlayStation и особенно жанра 3D-action от первого лица (или просто Doom`оподобных игр). Хотя мне в то же время нравятся и стратегии, и RPG, и квесты. Мой игровой стаж чуть меньше года, но за это время я уже прошел несколько игр без всяких кодов. Обидно, что на игровой консоли PlayStation не так много по-настоящему отличных игр (хитов) по сравнению с PC. И в связи с этим у меня к вам несколько вопросов. Умоляю, ответьте на них!

1. Я где-то читал или слышал, что с PC на PS переведены такие шедевры, как Blood, Quake 2, Shadow Warrior. Правда ли это?

2. Появятся ли на PS ожидаемый мной Unreal, Resident Evil 3, Redneck Rampage и, самое главное, Half-Life?

3. Какие еще стоящие игры жанра 3D-action от первого лица ожидаются на PS?

Заранее благодарю.

С уважением, Hunter, г. Омск.

ОРМ

Ну зачем же так обижать PlayStation, заявляя, что на ней мало хитов! Их вполне достаточно. Вам же так, вероятно, кажется потому, что вообще на приставка всегда было мало 3D-action`ов от первого лица (или first-person shooter`ов).

1. На наш взгляд, не стоило бы называть Blood и Shadow Warrior шедеврами. Ничего сверхординарного в них нет. Обе они, кстати, на PlayStation не выходили. Зато выходил Duke Nukem 3D: Total Meltdown, по всем параметрам их превосходящий. Ну а Quake 2, вроде, должен выйти, его все обещают и обещают. И все откладывают и откладывают...

2. Resident Evil 3, как вы могли узнать из шестого номера, на PlayStation обязательно появится. По поводу же Unreal и Half-Life есть серьезные сомнения и, скорее всего, их на PS не будет. Redneck Rampage же достаточно стар, и его переводом никто себя утруждать точно не станет.

3. Кроме Quake 2, похоже, пока никаких.

Вот, наконец, и подошло время того торжественного момента, о котором мы говорили в самом начале рубрики. Наш специальный приз мы хотим вручить автору приведенного ниже послания, с формулировкой «за лучший секрет и лучшую тактику, присланную нашими читателями». Суперсекрет и советы для специальной версии

Resident Evil 2 вы можете прочитать уже сейчас, а прохождение игры Deep Freeze ожидает вас в следующем номере.

Здравствуй редакция!

А не доводилось ли вам играть за Chris Redfield в Resident Evil 2? Это не галлюцинации. Такая возможность предоставляется в новом варианте игры — dual shock version.

Пройдя оба сценария с рангом B, вы получаете доступ к секретному этапу «Extreme Battle». Его можно сохранить на карточке памяти. Здесь требуется пройти игру в обратном порядке: из подземного завода Umbrella до полицейского участка и разыскать 4 противовирусные бомбы.

На первом уровне сложности вам предлагается стандартный набор персонажей — Claire и Leon, а вот дальше... На втором уровне — Ada Wong, на третьем — Chris Redfield.

Этап не зря называется экстремальным. Теперь каждое помещение буквально кишит зомби, ходячими кустами, tyrantами и прочей гадостью, вплоть до особнячившегося William Birkin (финальный босс первого сценария).

Бомбы могут быть спрятаны в следующих местах полицейского участка:

- 2 этаж — выставочный зал (где по оригинальному сценарию Claire встречает Sherry). *шед.*
- 2 этаж — комната с факсом.
- City Area — уличная стоянка полицейских машин.
- Чердак — возле шестеренного механизма.
- Подвальный этаж — камера, где сидел Ben.
- 1 этаж — раздевалка (помещение рядом с лестницей в подвал).
- 1 этаж — комната с негром-полицейским, впоследствии превратившимся в зомби.
- 1 этаж — комната с газовыми горелками (где висела картина с шестерней).
- 1 этаж — конференц-зал, на камине (где висела картина со спрятанным Red Jewel).

Для прохождения третьего уровня сложности рекомендуем следующую хитрость: войдите в options (нажав select), выведите на экран изображение игрового пульта и, удерживая **(R1)**, 10 раз нажмите **(□)**. Получите неограниченные боеприпасы. Однако это совершенно не значит, что вам благополучно удастся добраться до финала, поскольку повреждения, наносимые врагами, просто чудовищны (атака какой-то паршивой вороной способна отнять полизин). Поэтому всегда стоит иметь при себе запас зеленой травы.

С почтением,
Компьютерный маньяк Булгаков Алексей.

ОРМ

Просим уважаемого маньяка срочно связаться с редакцией для получения приза.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

namco



TEKKEN 3

TM

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

